TOKEN HEX	TOKEN DEZ	BASIC WORT	Maschinen Programm	RAM Ausgang
80	128	END	1DAE	
81	129	FOR	1CA1	
82	130	RESET	0138	
83	131	SET	0135	
84	132	CLS	01C9	
85	133	CMD		7973
86	134	RANDOM	01D3	
87	135	NEXT	22B6	
88	136	DATA	1F05	
89	137	INPUT	219A	
8A	138	DIM	2608	
8B	139	READ	21EF	
8C	140	LET	1F21	
8D	141	GOTO	1EC2	
8E	142	RUN	1EA3	
8F	143	IF	2039	
90	144	RESTORE	1D91	
91	145	GOSUB	1EB1	
92	146	RETURN	1EDE	
93	147	REM	1F07	
94	148	STOP	1DA9	
95	149	ELSE	1F07	
96	150	COPY	3912	
97	151	COLOR	389D	
98	152	VERIFY	3738	
99	153	DEFINT	1E03	
9A	154	DEFSGN	1E06	
9B	155	DEFDBL	1E09	
9C	156	CRUN	372E	
9D	157	MODE	2E63	
9E	158	SOUND	28F5	
9F	159	RESUME	1FAF	
A0	160	OUT	2AFB	
A1	161	ON	1F6C	
A2	162	OPEN		7979
A3	163	FIELD		797C
A4	164	GET		797F
A5	165	PUT		7982
A6	166	CLOSE		7985
A7	167	LOAD		7988
A8	168	MERGE		798B
A9	169	NAME		798E
AA	170	KILL		7991
AB	171	LSET		7997
AC	172	RSET		799A
AD	173	SAVE		79A0
AE	174	SYSTEM	0000	
AF	175	LPRINT	2067	
B0	176	DEF		795B
B1	177	POKE	2CB1	
B2	178	PRINT	206F	
B3	179	CONT	1DE4	
B4	180	LIST	2B2E	
B5	181	LLIST	2B29	
B6	182	DELETE	2BC6	
B7	183	AUTO	2008	
B8	184	CLEAR	1E7A	
B9	185	CLOAD	3656	
BA	186	CSAVE	34A9	
BB	187	NEW	1B49	
BC	188	TAB(		

DEFSTR 1E00

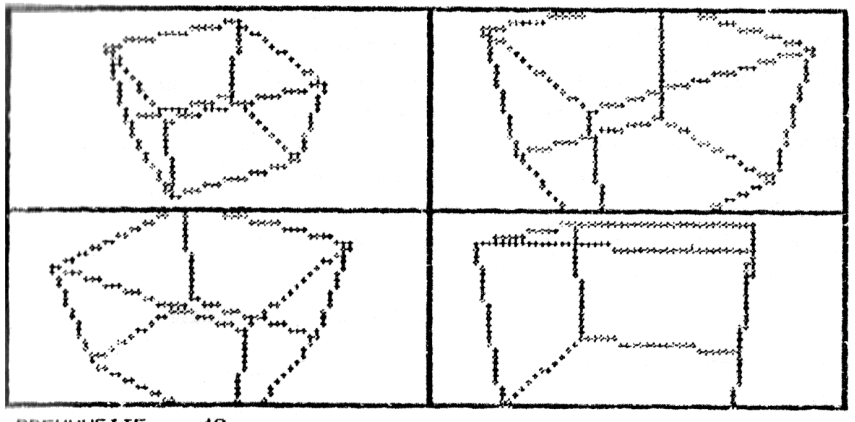
TOKEN HEX	TOKEN DEZ	BASIC WORT	Maschinen Programm	RAM Ausgang
BD	189	TO		
BE	190	FN		7995
BF	191	USING	2CBD	
C0	192	VARPTR	24EB	
C1	193	USR	27FE	
C2	194	ERL	24DD	
C3	195	ERR	24CF	
C4	196	STRING$	2A2F	
C5	197	INSTR		799D
C6	198	POINT	0132	
C7	199	TIME$		7976
C8	200	MEM	27C9	
C9	201	INKEY$	019D	
CA	202	THEN		
CB	203	NOT		
CC	204	STEP		
CD	205	+		
CE	206	-		
CF	207	*		
D0	208	/		
D1	209	^		
D2	210	AND		
D3	211	OR		
D4	212	>		
D5	213	=		
D6	214	<		
D7	215	SGN	098A	
D8	216	INT	0B37	
D9	217	ABS	0977	
DA	218	FRE	27D4	
DB	219	INP	2AEF	
DC	220	POS	27F5	
DD	221	SQR	13E7	
DE	222	RND	14C9	
DF	223	LOG	0809	
E0	224	EXP	1439	
E1	225	COS	1514	
E2	226	SIN	1547	
E3	227	TAN	15A8	
E4	228	ATN	15BD	
E5	229	PEEK	2CAA	
E6	230	CVI		7952
E7	231	CVS		7958
E8	232	CVD		795E
E9	233	EOF		7961
EA	234	LOC		7964
EB	235	LOF		7967
EC	236	MKI$		796A
ED	237	MKS$		796D
EE	238	MKD$		7970
EF	239	CINT	0A7F	
F0	240	CSNG	0AB1	
F1	241	CDBL	0ADB	
F2	242	FIX	0B26	
F3	243	LEN	2A03	
F4	244	STR$	2936	
F5	245	VAL	2AC5	
F6	246	ASC	2A0F	
F7	247	CHR$	2A1F	
F8	248	LEFT$	2A61	
F9	249	RIGHT$	2A91	
FA	250	MID$	2A9A	
FB	251			

August 1985

10. INFO-KISTE

LISTINGS + 2. HAND + SOFTTEST + EINLADUNG + TRICKS + MC TIPS
GAME-BUCHLISTE + AUTOREN-CODE + NEUE PROGRAMME + INFOS +++

Copy von 3 D Würfel von Helmut Bartak-Wetzlar



BRENNWEITE = 40

Impressum

CLUB-KISTE Nr. 10
August 1985
Auflage 150 Stück

Herausgeber:
1. VZ.-/LASER FAN-CLUB
internationaler Club
für Sanyos Kleine ....

Clubanschrift:
Wolfgang Maschke
Waltersdorfer Chaussee 99
1000 Berlin 47

Tel.: ab 18.00 Uhr
030/ 665 64 03

Einzahlungskonto
Postgiroamt Berlin
PLZ. 100 100 10
(J. Maschke)
Kt. Nr. 36460- 107

Die INFO-KISTE erscheint
alle zwei Monate-
jeweils am 15.ten

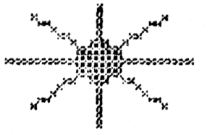
++++++++++++++++++++++++
Nachdruck, auch auszugs-
weise, ohne Genehmigung
nicht statthaft !
++++++++++++++++++++++++

Für Programme ,Tips und
Tricks wird keine Verant-
wortung übernommen.
Rückfragen bitte direkt
an Verfasser richten .

Spenden werden gerne an-
genommen !

Inhalt

	Seite
Guten Tag Freunde	3 - 4
Einladung i.d.Heide	5
Knüllerpreis für Joyst.	5
GP-100 A - Tip	6
Der Anfang ist gemacht	7
Aussteiger angebot	8
Programmbeschreibung	9 + 11
Turbo- Tape	10
Soft- u. Hardwaretest	13 - 17
Wie werde ich Könner !	18
Magnum Quest	19
Kassenprogr. auf Floppy	20
Schnelles Basic	21 - 22
Buchbesprechung	23
Cursorschrift m. Beep	24
Nachtrag	25
Mithörschaltung	26
Sicherheitskopien	27
Tips und Tricks auch für Forth	28 - 30
Durchleuchtung	31 - 32
Maschinentips und Listing	33,35-36
Peinlich !!	34
Allerlei	37
MSAVE und Monitor	38 - 40
Buchverzeichnis	41
Test V.24 Schnittstelle	42
Grafik-Master	43



Guten Tag Freunde !
Trotz der sommerlichen Jahreszeit konnte die INFO-KISTE wieder pünktlich erscheinen. Von Presseflaute konnte bei uns nicht die Rede sein--Informationen gab es wieder genug !
Der Mitgliederstand stagnierte jetzt, das heißt, für einige Aus- und Umsteiger kamen entsprechend neue Mitglieder hinzu, so daß die Anzahl der Mitglieder etwa 100 - beträgt.

Der letzte Stand zum Speakeasy :
Vor sechs Wochen habe ich fernmündlich mit der Firma AZTEC Rücksprache genommen. Mir wurde mitgeteilt, daß die entsprechenden Stecker nicht zu haben sind. Da Herr LUDE, als Hersteller der V.24 Schnittstelle eine Bezugsquelle für die Stecker haben muß, gab ich seine Anschrift durch.
Vor 14 Tagen wurde mir gesagt, daß der LASER keine "richtige" Centronic-Schnittstelle hat und der LUDE sich mit dem Bau des Interface's für das Speakeasy befaßt.Also wir bleiben weiterhin dran- Lieferung ungewiss !
Durch unser Mitglied Gernot SCHNASE bin ich an preiswerte Original-Joysticks gekommen und habe 1 Dutzend gekauft. Ich bitte von dem Angebot in der Innenseite regen Gebrauch zu machen, damit ich nicht auf den Joys sitzen bleibe. Wer weiss , wie lange es die Dinger überhaupt noch gibt.

Ich habe in dieser INFO-KISTE ein klitzekleines Programmlisting beigelegt. Nach dem Eintippen kann auf dem Seikosha GP 100 A ein Bestellschein für Programme gedruckt werden. Es wäre schön, wenn die Mitglieder die den Drucker haben, diesen Schein für ihre Bestellungen verwenden würden. Es erleichtert mir die Arbeit sehr, wenn die Programmbestellungen in dieser Form hier ankämen. Ferner bitte ich, die Programme in numerischer Reihenfolge aufzuschreiben und den Preis auszurechnen!
Wenn ich auch stets bemüht bin, alle Bestellungen so schnell wie möglich zu erledigen, kam es doch Ende Juni 85 zu längeren Lieferfristen, da ich für wenige Tage verreist war und es deshalb nicht alles so schnell geschafft habe.

Erheblichen Zeitaufwand und Unkosten habe ich in den Fällen, in den Mitglieder die Briefe unzureichend frankieren. Abends heimgekehrt erwartet mich dann eine Benachrichtigung von der Post, den Brief dort abzuholen. Benzinkosten-Parkplatzsuche-Anstehen- sind dann die Folge !! Vom Ärger will ich dann garnicht sprechen, wenn darin dann noch bestellte Programme angemahnt werden, die gerade zwei Tage vorher abgeschickt wurden.

Wegen einer Fehlbedienung der Floppy sind einige der eingesandten Programme verschwunden. Ich kann auch nicht genau feststellen, von wem diese Programme waren. Die Autoren bitte ich, mir die Bänder nochmals zu übersenden.

Für einige Programme sind sicher umfangreiche Bedienungsanleitungen notwendig, die aber nicht immer alle in der INFO-KISTE aufgenommen werden können. Sollten diese Erklärungen nicht im Programm aufgenommen werden können, bitte ich entweder darum einige Kopien dieser Erklärungen beizulegen oder ein zusätzliches Basic-Programm mit LPRINT zu fertigen. Ich kann dann den Programmkäufern ein Exemplar der Erklärung beilegen.

Die DOS-Version 1 hat einen Fehler. Außerdem fehlt der Befehl STATUS mit dem man feststellen kann, wieviel Speicherplatz auf der Diskette noch vorhanden ist.
Eigentlich wäre nach dem bürgerlichen Gesetzbuch eine sog. Nachbesserung fällig! Aber wer soll das gerichtlich durchsetzen ? Mitglied SUKOWSKI (EMDV) hat sich bei Sanyo-Video (jetzt TE-DEC) stark gemacht. Der Kundendienstberater BÜSCHER wollte sich in Japan um Beischaffung der verbesserten ROM's kümmern, die man dann austauschen müßte.-Wir werden sehen -

Das Mitglied Gero STRIECK aus Berlin und auch ich, haben uns entschlossen je einen VZ 200 von BÜNDGENDS (Siehe INFO-KISTE Nr. 9) für hochauflösende Grafik umbauen zu lassen.Der Endpreis steht z.Zt. noch nicht fest. Bei Redaktionsschluß (1.8.85) waren die Geräte noch nicht zurück ! Über das Resultat wird in der nächsten INFO berichtet.

Aus gegebenen Anlaß bitte ich die Autoren von Abenteuerspielen mir eine Lösung zuzusenden.

Könnt Ihr Euch vorstellen, daß ich seit bestehen des Clubs bisher an Interessierte, die nicht Mitglied geworden sind 155 Drucksachen zum Selbstkostenpreis von 1.10 DM verschickt habe ??

Tschüß- bis zum nächsten Mal

Einladung

Vom 21.9.85 bis zum 23.9.1985 kann wieder ein Treffen in der Lüneburger Heide stattfinden !
Mitgliedern wird dadurch Gelegenheit gegeben, andere Mitglieder zu einem Erfahrungsaustausch zu treffen. Auch ich würde mich wieder freuen, einige von Euch wiederzusehen oder kennenzulernen.
Im Augenblick ist eine Ferienwohnung noch frei, so daß evtl. für eine Familie Unterkunft geboten werden kann (tägl. 25.-DM) -Bettwäsche wäre dann mitzubringen !

Anmeldungen werden bis 10.9.1985 erbeten ! Bitte um Mitteilung der geplanten Ankunft...

Anschrift: 3115 Rosche, OT Borg 15 A

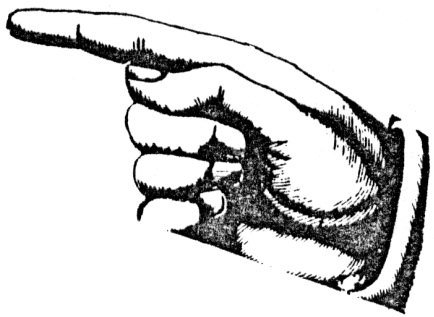
Wer hat Videotext ??
Jede Woche neu - Seite 188 und 189 - Programme zum Abtippen, die sogar auf dem LASER unverändert laufen !!

==========
KNOLLERPREIS FÜR JOYSTICKS
==========
==========
KNOLLERPREIS FÜR JOYSTICKS
==========

ORIGINAL LASER JOYSTICKS-SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

NUR 35.-DM ZZGL.PORTO

SOFORT ÜBER DEN CLUB ZU HABEN !!



Seikosha GP 100 A - Farbband-Tip

Da ich des öfteren von den Mitgliedern Briefe erhielt, die mit dem Drucker gefertigt wurden und wegen des schlechten Farbbandes kaum leserlich waren - hier mein TIP !!

Das Farbband besteht aus einem Endlosband, welches durch zwei kleine Kassetten läuft.
Beide Kassetten lassen sich mit einem scharfen Messer problemlos öffnen.
Hierbei stellt man dann fest, daß sich in der rechten Kassette lediglich eine gefederte Umlenkung für das Farbband befindet, wogegen in der linken Kassette eine Schaumgummirolle untergebracht ist. Um diese Rolle, die mit Farbflüssigkeit versehen ist, wird nun das Band geführt. Wenn die Rolle leer ist, wird die Druckerschrift immer unleserlicher.

Es gilt also, die Rolle wieder zu füllen.
Hierzu muß man ca. 3 mm vom Mittelpunkt, der auf der Kassette deutlich zu erkennen ist, ein kleines Loch (ca. o.5 mm oder kleiner bohren. Wenn man will noch ein Zweites auf der gegenüberliegenden Seite.
Mit einer Einmalspritze aus der Apotheke, die ein wenig I mit schwarzer Stempelkissenfarbe gefüllt wurde, geht man dann durch das Loch und drückt die Farbe in die Rolle.
Beim ersten Druckversuch wird man dann feststellen, das derselbe zuerst sehr dick und ungleichmäßig ist. Wenn man aber den Drucker einige Zeit in Betrieb läßt (Ausdruck eines längeren Listings) gibt sich das dann bald. - 15.- -20.-DM gespart.
Das kleine Loch kann man mit etwas Knete oder Tesafilm verschließen.
Das kann man solange wiederholen, bis das Farbband löcher hat.

Ich hoffe, daß ich nun in Zukunft keine unleserlichen und nicht zu kopierenden Zuschriften mehr erhalte !

Euer Oberfan

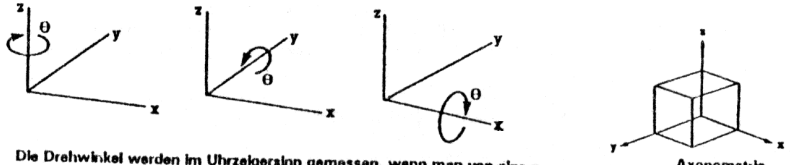
HELMUT BARTAK LAHNBERGWEG 8 6330 WETZLAR

3D-GRAFIK

DER ANFANG IST GEMACHT !!!

DIE BEIDEN PROGRAMME '3D-SPIRALE' UND '3D-WUERFEL' SIND EIN VERSUCH, ROUTIERENDE 3D-GRAFIK AUF DEN BILDSCHIRM ZU BEKOMMEN.
ICH HABE EIN PROGRAMM DAS EIGENTLICH FÜR DEN C64 MIT SIMONS-BASIC GESCHRIEBEN WURDE, FUER DEN VZ UMGESCHRIEBEN.

DIE AUFLÖSUNG IST ZWAR NICHT SO GUT (SIEHE COPY), ABER ES GEHT!
DIE PROGRAMME SIND SEHR RECHENINTENSIV (15 SEK BIS ZUM BILDAUFBAU) UND FUNKTIONIEREN NUR MIT EXT.-BASIC.
DIE BERECHNUNGEN BERUHEN AUF DEM WELLTKOORDINATENSYSTEM.



Die Drehwinkel werden im Uhrzeigersinn gemessen, wenn man von einem Punkt auf dem positiven Teil der Drehachse auf den Ursprung schaut

Axonometrie

PROGRAMM '3D-SPIRALE' ZEIGT EINE SPIRALE IM FREIEN RAUM, DIE GEZOOMT UND JE NACH EINGABE DES BETRACHTER-STANDPUNKTES X,Y,Z UND DER ANNZAHL DER ECKEN, VON ALLEN SEITEN BETRACHTET WERDEN KANN.

PROGRAMM '3D-WUERFEL' BASIERT AUF DEM GLEICHEN GRUNDPROGRAMM.
ES UNTERSCHEIDET SICH NUR IN DER GRAFIK.
AUF DEM BILDSCHIRM ERSCHEINT NACH EINGABE DER BRENNWEITE, NACH CA. 15 SEK RECHENZEIT EIN RAHMEN IN MODE(1) DER IN 4BILDER UNTERTEILT IST. (SIEHE COPY)
DANACH BAUEN SICH SOFORT DIE BILDER AUF. 4 DRAHTMODELL-WUERFEL AUS VERSCHIEDENEN RICHTUNGEN BETRACHTET.
UM DIE WUERFEL GANZ ZU SEHEN, SOLLTE MAN DEN BRENNWEITENFAKTOR NICHT ÜBER 50 WÄHLEN. JE HÖHER MAN DEN BRENNWEITENFAKTOR WÄHLT, UM SO NÄHER KOMMT MAN DEM WUERFEL UND STEHT BEI 100-200 SCHON IM WÜRFEL DRIN UND SIEHT VIELLEICHT NOCH EINE KANTE JE NACH ANSICHT.

DAS BILD STEHT CA. 20 SEK. DANACH SCHALTET DAS PROGRAMM AUTOMATISCH IN MODE(0) UND ES WIRD DER TEIL DES PROGRAMMES AUFGELISTET, DER DIE 4 ZEILEN MIT DEN X,Y,Z-WERTEN BEINHALTET, DIE ZUR ROTATION UND DAMIIT ZU NEUEN ANSICHTEN NOTWENDIG SIND.
MAN SETZT NEUE WERTE EIN UND KANN NACH EINEM NEUSTART DIE

4 WÜRFEL AUS NEUEN PERSPEKTIVEN BETRACHTEN.
DIE SPIELEREI MIT DEN X,Y,Z-WERTEN UND DER BRENNWEITE SIND FASZINIEREND UND WER SICH DAMIT NÄHER BESCHÄFTIGEN MÖCHTE, DER KANN AUCH EINE SEHR GUTE UND DETAILIERTE BESCHREIBUNG DES C64-PROGRAMMES VON MIR BEKOMMEN, WORIN GENAU BESCHRIEBEN IST WIE DAS PROGRAMM FUNKTIONIERT.
DIE COPY VERZERRT ÜBRIGENS DEN WÜRFEL ETWAS, DA DAS BILDSCHIRMFORMAT NICHT SO BREIT IST.

MIT ETWAS ÜBUNG UND DURCHBLICK KANN MAN AUCH DURCH VERÄNDERUNG DER POLYGONLISTE (KOORDINATEN DER RAUMPUNKTE U. DER KANTEN) NEUE GRAFIKEN EINSETZEN.

ICH WÜNSCHE ALLEN DIE MIT DIESEM PROGRAMM ARBEITEN WOLLEN,

VIEL SPASS

Helmut Bartak

Lieber Wolfgang,

aufgrund eines günstigen Angebotes habe ich mich heute kurzfristig entschlossen, einen Systemwechsel vorzunehmen (Commodore 128).
Deshalb möchte ich hiermit, eigentlich schweren Herzens, meinen Austritt aus dem Club bekanntgeben.

Gleichzeitig möchte ich meine komplette Hard- und Software zu einem, wie ich glaube, günstigen Preis den Clubmitgliedern anbieten(komplett oder einzeln):

VZ 200 1 1/2 Jahre + Staubschutzhaube	NP	270,--	für	100,--
64k Erweiterung 1 1/2 Jahre	NP	260,--	für	150,--
DD 20 Floppy Disk Drive mit Interface 3 Monate alt kostenlos dazu: 12 Disketten mit ca. 60 Programmen, 1 Diskettenbox	NP	660,--	für	500,--

Komplettpreis mit Josticks nur 700.- DM !

Angebote bitte erst nach dem 28.8.85, da ich in der Zeit vorher in Urlaub bin, an folgende Adresse:

Frank Nasarzewski
4057 Brüggen 1
Birkenweg 9
Tel. 02163/5397

Programmbeschreibung von Wolfgang Wesemann

DIE ZITADELLE DES ZAUBERERS

von
Wolfgang Wesemann

Die friedliebenden Bewohner des Tals der Weiden leben in Angst und Schrecken, seit der Zauberer Balthus Dire die Herrschaft über das Königreich von Craggen Rock übernommen hat.

Schon seit längerer Zeit liefen Gerüchte um, der Zauberer wolle seine weitreichenden Eroberungsfeldzüge in diesem Tal beginnen. Vor einigen Tagen kam schließlich die Schreckensbotschaft, daß Balthus Dire ein Heer von den finstersten Gestalten in seiner Zitadelle zusammenziehe, die in den nächsten Wochen das Tal angreifen sollen.

Sofort begann man zu handeln. Boten wurden ausgesandt, um alle Bewohner des Tals zu benachrichtigen. Die Nachricht kam auch dem großen Zauberer von Yore zu Ohren. Ihm war klar, daß das Tal einen Angriff nicht überstehen würde.

Da er selbst schon zu alt war, sandte er seinen besten Schüler aus, um Balthus Dire zu besiegen, und damit einen Angriff zu verhindern, bevor dieser seine Heerscharen in Gang gesetzt hat.

Dieser Meisterschüler bist DU !!!

Du hast Dich gleich auf den Weg gemacht und es gelang Dir sogar, die Wachen am Tor der Zitadelle zu überlisten, Dich hineinzulassen. Jetzt stehst Du im Hof und mußt versuchen, Dich bis zu dem Zauberer durchzuschlagen und ihn außer Gefecht zu setzen. VIEL GLÜCK !!!

Dieses Textadventure entstand nach Motiven aus dem gleichnamigen Buch von STEVE JACKSON. Es zeichnet sich durch recht ausführliche Beschreibungen aus und belegt ca.30 000 Bytes.

Die Befehle setzen sich aus ein oder zwei Wörtern zusammen. HILFE,LISTE,UNTERSUCHE,HINSETZEN,UNTERHALTEN und SPIELEN sind nur einige von ihnen.
Es wird zuerst das Verb, dann das Substantiv eingegeben. Dabei sollten die Worte alle ausgeschrieben werden. Abkürzungen sind nur bei langen Substantiven möglich (z.B. GLAS MIT SPINNE).
Zusätzlich zu den 'normalen' Befehlen kannst Du auch noch zaubern. Folgende Zauber stehen zur Verfügung :

STAERKEZAUBER - Mit diesem Zauber ist es möglich seine Körperkräfte zu erhöhen, die z.B. durch Kämpfe geschwächt werden (s. unten).

MIDASZAUBER - Dieser Zauber verwandelt Steine und ähnliche wertlosen Gegenstände, die man überall findet, in (Falsch-)Gold. Sehr nützlich für Bestechungen und ähnliches !

SCHWEBEZAUBER - Wie der Name schon sagt, kann man mit Hilfe dieses Zaubers schweben. Man wird ihn in so mancher Situation brauchen !

ACHTUNG: Da Du kein ausgelernter Zauberer bist, verfügst Du nur über eine begrenzte Zauberkraft. Je öfter Du zauberst, desto mehr sinkt Deine Zauberkraft !
Allerdings kannst Du diese Zauberkraft durch magische Gegenstände oder Zaubertränke auch erhöhen.

Außer dem Zaubern besteht auch noch die Möglichkeit zu kämpfen !
Entweder mußt Du kämpfen, weil Du angegriffen wirst, oder Du greifst selbst an. Dies kannst Du mit hilfe des Befehls KAEMPFE tun.

Es geht dann in die Kampfrunde, wo Deine Stärke und die Deines Gegners angezeigt wird. Der Computer ermittelt dann die jeweilige Kampfkraft und zieht dem Verlierer einen Punkt ab.Große Stärke ist hierbei natürlich von Vorteil.

Der Kampf ist beendet, wenn einer von euch beiden getötet wurde. Du kannst aber auch jederzeit fliehen, sofern Du noch mehr als zwei Stärkepunkte besitzt. Die Flucht kostet Dich nämlich zwei Deiner Punkte. Das ist halt der Preis für Feigheit !!!

Jetzt aber Viel Spaß bei

DIE ZITADELLE DES ZAUBERERS

Robert Landinger
Seestr. 5
8307 Essenbach
Tel.: 08703 / 12 10

Doch nun zu wichtigerem:

1) Wer kann mir sagen, wie das Turbotape von Klaus Mayer(Bremen) funktioniert. Ich kann zwar das TT laden, aber das laden eines in TT auf den Massenspeicher geladenen Programmes funktioniert nicht.
2) Wer kann mir einige Tips für ML-Anweisungen geben. Da ich von der Maschinensprache 0 Ahnung habe, und nicht mal die Code kenne muß derjenige, der sich entschloßen hat mir die Sprache einigermaßen beizubringen, viel Geduld haben.
3) Wer kann mir Auskunft über eine bessere Tastatur geben. Wichtig ist , daß sie gut funktioniert.
4) Wer möchte mit mir Software tauschen. Unter meinen Programmen: OLYMPICA?, K I LL T H E J U N G L E

Spielbeschreibung zu DIE DIAMANTEN DES GRAFEN D.

Bei Interpol ist die Hölle los. Die Diamanten der Milliardärstochter Sirmel sind spurlos verschwunden.
Man fand Frau Sirmel am Montagmorgen sowohl ihrer Diamanten, als auch ihres Blutes beraubt, tot auf dem kniehohen Perser liegen, das Fenster auf, der Täter fort.
Der Verdacht fiel sofort auf den jungen Grafen D. und zwar aus folgenden Gründen:

1 - Er hatte weder ein Alibi, noch eine Erklärung für sein sattes Aussehen.

2 - Da er vor einigen Jahren den gräflichen Landsitz in Transilvanien erbte (sein Vater wurde tragischerweise von einem gewissen Prof. Popov ermordet), mußte er eine horrende Erbschaftssteuer zahlen und steckt nun über beide Beißzähne in Schulden. Das Schloss ist verpfändet, der Graf selbst arbeitet als Nachtwächter, Prorektor einer Mittelschule und als Programmierer rund um die Uhr.

Heute wohnt der Graf in einer bescheidenen 4 1/2-Zimmerwohnung in einem kleinbürgerlichen Villenviertel.
Da vermutet wird, daß die Beute dort versteckt ist, beauftragt man DICH sie zu suchen. Du hast nur zwei Möglichkeiten:

Der beste lebende Detektiv zu bleiben oder der fünftbeste Tote zu werden ! (die anderen vier waren schon drin)

Du trittst in das Wohnzimmer ein, die schwere eiserne Tür fällt hinter Dir zu ...
Die Suche kann beginnen !

Es handelt sich hier um ein Adventure mit viel Grafik. Die Eingabe der Befehle erfolgt in zwei Worten:

Substantiv (Leerzeichen) Verb z.B. Fenster sehen

Das kann aber auch auf "Fens sehe" verkürzt werden (jeweils die ersten vier Buchstaben von Substantiv und Verb).
Fragt das Programm nach einem Gegenstand, so muß der Name vollständig eingegeben werden !
Eine Befehlsliste wird im Programm gegeben. Wenn man in eine bestimmte Richtung gehen will, so gibt man einfach den betreffenden Anfangsbuchstaben ein. Um Hoch oder Runter zu gehen, gibt man H bzw. U ein.

Übrigens: Im Haus sind fünf Tips versteckt (Zettel, eingeritzt usw.). Keiner ist wertlos. Hier ein sechster:
"Ist das Holz erst abgelegt, ist der Stink wie weggefegt"

Nun zur 9. Info:

S. 7: Wäre es nicht möglich, das die Mitglieder ihre Programme über den Club compilieren lassen könnten? Ich stelle mir vor, das den Interessierten zunächst eine Liste mit den Dingen, die beim Programmieren zu beachten übersandt wird, diese ihre modifizierten Basic-Programme an den Club senden und die Programme dann gegen Gebühr compiliert werden.

S. 39: Ich weiß nicht wie andere Mitglieder dazu stehen, aber ich finde die Idee, unseren Computer auf TRS-80 "aufzurüsten" zwar nicht schlecht, aber für meinen Geschmack doch etwas sehr teuer. Für 450,- DM bekommt man heute schon einen niegelnagelneuen C64, zu dem der TRS überhaupt keine Relation darstellt.
Ich meine das natürlich nicht abwertend, aber als Schüler kann man noch so computerbegeistert sein, wenn man die nötigen Kröten nicht hat, ist Sense!

Zu Kay:

Ich habe mich umgesehen und auch ein paar "Spezialausdrücke" gefunden. Hier die besten:

Havaridiot: Computer, der sich infolge einer Havarie unsinnig verhält.

Pennputer : Computer im Ruhestand

Umsturzroboter : Roboter, der wegen seines hochgelegenen Schwerpunkts leicht die Balance verliert

So, das war's, bis zum nächsten Mal

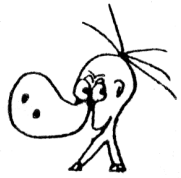
Chris Brunner

Zu S. 7

Interessierte Mitglieder können die Beschreibung des Compilers zum Porto- und Kopierpreis von 2.00 DM erhalten.
Das Compilieren dauert nur einige Sekunden. Die Schwierigkeiten werden jedoch beim Laden auf Kassette auftreten. Auf Diskette macht es sicher keine Schwierigkeiten !
Ich glaube eine Bearbeitungsgebühr von 1.00 DM ist angemessen.

Chris Brunner

8319 Velden 2
Ahornstr. 2



SOFTWARE-BESPRECHUNG

Ich möchte euch im Folgenden einige interessante Programme vorstellen und bewerten. Bitte beachtet aber, daß es sich dabei um meine ganz persönliche Meinung handelt, die ja nicht jeder teilen muß!

1. Folgende drei Programme gibt es bei

Bernd Meyer
Schwachh. Ring 133

2800 Bremen 1

zum Preis von je DM 10,-

1.1. Basic-Erweiterung I

Wie der Name schon sagt, eine Aufstockung des BASIC-Wortschatzes um 31 Befehle. Neben den üblichen neuen Befehlen wie TRACE, ON, Felherbehandlung, Variablendefinition, DEL, AUTO, usw., gibt es noch drei weitere Befehlsgruppen.

a) Grafik und Sound
Scrolls in HRG, Circle, Line usw.; Beep und vier Befehle für Turtlegrafic (ähnlich LOGO)

b) Cassettenoperationen
Merge, Maschinenprogramme abspeichern, SAVE-Geschwindigkeit verändern

c) Sonderbefehle
Doke (Doppelpoke), Speed zum Verändern der Ablaufgeschwindigkeit, Code zum Tastaturumbelegen (z. B. Y und Z vertauschen), berechnete GOTO und GOSUB (z. B. GOTO A+B)

Das Programm ist ca. 2500 Bytes lang und damit um 1K kürzer als das Extended-Basic in der Gesamtversion. Es stellt ganz bestimmt eine gute Investition da, zumal es durch die gut durchdachte Befehlsfülle und dem niedrigen Preis überzeugt. Zu diesem, wie auch jedem anderem Programm des Anbieters, kann man zur Information eine genaue Beschreibung anfordern, die kostenlos und völlig unverbindlich ist.

1.2. Turbotape

Ein 600 Bytes kurzes Maschinenprogramm, das die Abspeicherungsgeschwindigkeit von 600 auf 2400 Baud erhöht, also über vervierfacht. Natürlich kann ein so geSAVEtes Programm auch mit 4facher Geschwindigkeit verifiziert oder geladen werden.

Ein Programm, auf das viele bestimmt schon lange gewartet haben! Es werden nun aber auch höherwertige Cassetten benötigt, damit auch das problemlose Wiedereinlesen gewährleistet ist. Ansonsten: Sehr empfehlenswert!

1.3. Listschutz

Mit diesem Programm schützt man seine Programme vor unerlaubtem Listen. Man kann damit allerdings auch bereits geschützte Programme kopieren, was den Gebrauchswert wohl etwas senkt. Wenn man versucht, das laufende Programm zu BREAKen oder eine Fehlermeldung erscheint, stürzt der Computer ab und springt zum Restart.
Dieses Programm bedarf wohlkeiner Bewertung, oder?

2. Hier noch eine Programmsammlung von

Stephan Keilholz
Heikenbergstr. 4

3422 Bad Lauterberg

Die Sammlung nennt sich MC-ROUTIENEN und besteht aus insgesamt 17 Routienen.
Wie ihr sicher bereits erkannt habt, handelt es sich um kurze und nützliche Maschinenprogramme, als da wären:
Scroll in alle Richtungen in mode(0)
Simulationen der Befehle Renew, Restore ZN, Compress
Bildinvertierung
Farbmischprogramm
Listschutz
Bildschirm in Speicher ablegen und blitzschnell wiederholen
Prozessorregister auslesen
Speicherbereich mit einem Byte füllen
Cursor abschalten
und
Sprite!
Ein knapp 160 Bytes langes Programm, mit dem es möglich wird, 8 x 8 Punkte große Sprite zu definieren und zu bewegen! Wenn es auch eine arge POKE-Fummelei ist, immer noch besser als mit GET, RESET, und Co.! Endlich ist es möglich, auch große Objekte schnell über den Bildschirm zu bewegen, es lassen sich Kollisionen schnell und einfach abfragen und es werden auch keine bereits gesetzte Punkte beim Überfahren gelöscht!
Allein für dieses Programm allein hätte sich der Kauf schon gelohnt!
Doch es gibt noch ein letztes Programm mit Namen SYSTEM-POKE'S. In der Tat enthält es jede Menge interessante Adressen und, als Bonbon, eine Bauanleitung für einen Reset-Taster. Da dieser aber am Memory Expansion Port hängt, dürfte er für die meisten unter uns kaum interessant sein.

Alles in allem: Für 15,- DM erhält man ein Programmpaket, das vor allem für Maschinencode-Anfänger sehr interessante Dinge parat hält. Aber auch Fortgeschrittene Programmierer sind mit diesen Programmen nicht schlcht bedient.
Noch für Profis: Fast alle Routienen werden über USR aufgerufen; da das bei manchen sich störend auswirkt (Srolls) ist es relativ einfach, diese in den Interrupt einzubinden. Man muß dabei jedoch darauf achten, das der Computer nach der Ausführung im Interrupt-Vektor den Wert 201 vorfindet, sonst springt er bei jedem Mal zum angegebenen MC-Programm!

Ich hoffe, daß es euch spaßgemacht hat, einige neue Programme kennenzulernen und ich empfehle euch, zunächst einmal die Listen bei den angegebenen Adressen zu bestellen!

Also, bis zum nächsten Mal

Chris

Softwaretest von,Kay Theissel .....

Und noch ein Adventure.
" Lost City "

Dieses Adventure kommt von ABBEX. Unseren Engländern.
Damit ist es also in Englisch geschrieben und ein pures Textadventure.

Ikan Findem, der legendäre Forscher und Abenteurer hat die Verlorene Stadt gefunden und konnte mit letzter Kraft zurück.
Und nun beginnt dein Part.
Du machst dich auf die Suche nach der Verlorenen Stadt.
Mit dem Fallschirm springst du aus dem Flugzeug und landest in einer Schlucht. (Ich hoffe, daß ich den Text richtig übersetzt habe...)
Und auf geht's !
Es empfiehlt sich , auch die unsinnigsten Dinge mitzunehmen.
Unterwegs begegnet man allerlei Wesen, z.b. einem DWARF, einem GNOM, einem TROLL, usw.
(Was, zum Teufel, ist denn ein DWARF ???)

Durch Eingabe von N,S,E,W bewegt man sich in alle vier Himmelsrichtungen.
Allerdings oft nicht sofort.
Der Computer ärgert den Spieler dadurch, indem er sagt "Da ist kein Weg", obwohl es dort wirklich weitergeht.
Da gibts nur eins, sooft die Richtung eingeben, bis es klappt.
Auch mit Kommentaren spart der Computer nicht. Ganz im gegenteil.
Wenn man ihn z.b. Schuhe essen lässt, gibt er zur Antwort : "URRGH !".
Oder bei was essbarem :"Very Tasty , You're very friendly, ..."
Das Programm hat also Humor.

Übrigens : Ikan Findem = I can find'em (it) (Ich kann es finden)
Alles klar ?

Mein Urteil :

S u p e r !
Lost City hält mit Burg Ghorrodt sehr gut Schritt. (und umgekehrt...)
Das einzige, was fehlt, ist der "ich Blödmann ..." Effekt.
Teilweise ist es zu einfach. (kann auch daran liegen, daß ich viele Adventures gespielt habe...)
Ich möchte es euch trotzdem wärmstens ans Herz legen.
Besorgt euch aber vorher ein gutes Englischbuch...

Die Adresse von ABBEX :

ABBEX "The Games People"
Tavistock House
34-36 BROMHAM ROAD
Bedford MK 40 2QD

Super-Diskette

```
GESAMTUEBERSICHT---AUSWAHLMENUE
-------------------------------
PROGRAMMERKLAERUNG.......---> 1
GESAMTUEBERSICHT.........---> 2
ADRESSENPROGRAMM.........---> 3
TEXTPROGRAMM.............---> 4
TELEFONPROGRAMM..........---> 5
DRUCKEN VON ANSCHRIFTEN..---> 6
DRUCKEN VON ABSENDERN....---> 7
PROGRAMMALLERLEI.........---> 8
DRUCKEN EINER TEXTZEILE..---> 9
FREI.....................--->10
FREI.....................--->11
PROGRAMMENDE.............--->12
-------------------------------
```

Softwaretest von Kay Theissel .....

Ich möchte hier ein Programm besprechen, daß schon in Info 6/84 vorgestellt worden ist.
Meiner Meinung aber etwas zu dürftig. Deshalb hier noch mal, jetzt aber ausfürlicher.

" Die letzten Tage von Burg Ghorrodt "
Ein Textadventure der Fantasyklasse.
Der Zauberer Dhrubo und der Prinz Lhywenhuf sind auf der Burg Ghorrodt gefangen. Dhrubo konnte sich befreien und macht sich auf die suche nach seinem Freund Lhywenhuf.
Damit fängt der Spieler seinen Part an.
In der Rolle Dhrubos durchforscht er die Burg.
Durch Eingabe von "Lhywenhuf" oder "Dhrubo" kann der Spieler jeweils zwischen den Charaktern hin und herschalten.
Der Spieler Spielt also ZWEI Personen.

Dhrubo hat z.b. die Gabe zu hypnotisieren und zu zaubern.
Lesen kann er ebenfalls. (Mehr wird nicht verraten...)

Lhywenhuf dagegen ist bärenstark, was aber ab und zu auf Kosten des Gehirns geht....

So hat Lhywenhuf Erfolg, wo Dhrubo kapitulieren muß und umgekehrt.
Im Adventure sind viel Fallen eingebaut und wirklich gut gelungene Gags.
So merkt der Spieler später, daß Dhrubo alles andere als eine Schönheit ist.
Wenn man z.b. HILFE eingibt, gibt der Rechner Sinn- und Unsinnige Bemerkungen, die einem Helfen oder eben auch nicht.
Bei LAGE sagt der Computer dem Spieler, wo sich die Soldaten gerade aufhalten und wie weit das Feuer die Burg zerstört hat.
Das Feuer setzt der Spieler selbst in die Burg, früher oder später...

Hier mache ich einen Punkt. Ich will nicht so viel verraten.
Für diese Adventure wird viel Phantasie und ein scharfer Verstand gebraucht. Die Lösungen sind teilweise verblüffend und so mancher wird hinterher sagen : " Oh , ich Blödmann....."

Mein Urteil :

Der Name Erwin Jurschitza selbst ist schon ein garant für gute Software und spricht damit für sich selbst.
Aber trotzdem...
Mit " Die letzten Tage von Burg Ghorrodt " ist ein Meilenstein gesetzt worden.
Das Programm ist und bleibt eines der besten, daß ich hier besitze.
Und damit möchte ich es uneingeschränkt Empfehlen.
Man darf auf den zweiten Teil " Die Flucht nach Thyrrus " gespannt [redacted] sein.

GROULS MANFRED — TEL.NR.: 3266 (02406)

MASCHKE WOLFGANG — TEL.NR. 6636403 (030)

Sigma-Drohette

TEST des LIGHTPEN LP 2o von Uwe Schlenther

Für mittlerweile fast 7o DM bekommt man den Lichtstift mit Interface und eine Softwarekassette.
Nachdem man von der Kassette ein Maschinenprogramm geladen hat,welches das BASIC um den Befehl LPEN (X,Y) bzw. LPEN (X,Y,A) erweitert,kann's losgehen.
Auf der Kassette sind einige Demoprogramme gespeichert, die man sich zuerst anschauen sollte:

1.) Punkte und Linien
Dieses Programm zeigt den Einsatz des LPEN im Grafikmodus.Man kann Punkte und Linien zeichnen sowie Quadrate löschen.

2.) Figuren bewegen
Hier werden am oberen Bildschirmrand Figuren gezeichnet, die,wenn sie vorher mit dem LPEN berührt wurden an irgendeine Stelle des Bildschirms gezeichnet werden.

3.) Schreiben ohne Tastatur
Ähnlich wie beim DEMO 2 werden hier Buchstaben auf den oberen Bildrand gePRINTet,die man auf dem Bildschirm bewegen kann.

4.) BASIC-Quiz
Bei diesem Spiel stellt der Computer einfache Fragen über BASIC.Die richtige Antwort muß mit dem LPEN 'angekreuzt' werden.Ein freundliches Programm, denn egal wieviele Fragen man falsch beantwortet, am Ende erscheint die Meldung "Herzlichen Glückwunsch ! Sie haben alle Fragen richtig beantwortet."

Nun aber zum LPEN selber:
Es handelt sich um ein kleines,unscheinbares Stiftchen.
Der größte Teil ist das Interface,das vom Volumen her doppelt so groß sein dürfte,wie der LPEN.Ein kleiner Schalter,der beim Bildschirmkontakt betätigt wird,verhindert, daß der Bildschirm ständig flackert.Überhaupt ist das vielgepriesene Grafikkonstruieren mit diesem LPEN recht schwierig.
Aber trotzdem:der LPEN ist sehr empfehlenswert !!
Für Besitzer des VZ 2oo und LASER 11o: das LPEN-Programm benötigt 922 Bytes im Speicher.Beim 11oer bzw. dem VZ 2oo ist mindestens eine 16 K-Erweiterung erforderlich !

Uwe Schlenther

Zum Thema Anfänger:
Hier ein kleiner Tip für alle,die mit BASIC noch nicht so richtig zurechtkommen und sich bisher auf das Abtippen von Programmen beschränkt haben:
Nehmt euch mal einen Tag Zeit und lasst den Computer ausgeschaltet.Statt dessen nehmt ihr das BASIC-Hand-Buch und ackert es durch.Wenn ihr das gemacht habt, gibt es nur eins: ausprobieren !
Auch wenn es etwas verrückt klingt: die ersten paar Wochen wird nichts sinnvolles herauskommen,aber es wirkt !
Probiert ruhig alles aus.Solange ihr nicht anfangt herumzubasteln (am User-Port) könnt ihr eurem Computer nicht schaden !

Uwe Schlenther

Nun noch ein kleines Programm für EXTENDED BASIC:

```
1o ON ERROR GOTO 7o
2o MODE (1)
3o H=o:RANDOM:H1=RND(1o):RANDOM:R1=RND(1o)
4o PLOT 63-H,6+HTO63,63-RTO63+H,6+H
5o RANDOM:COLOR RND(3)+1
6o H=H+H1:R=R+R1:GOTO 4o
7o FOR I=o TO 1E3:NEXT:RUN
8o REM  von Uwe Schlenther,Nr. 24
```

Übrigens scheinen nun auch verschiedene Versionen des EXTENDED BASIC aufgetaucht sein.Die Folge: läd man mit CRUN/CLOAD ein Programm einer kürzeren EXTENDED BASIC-Version,so wird ein Teil überschrieben und der Computer stürzt ab.Also immer fremde XBASIC-Programme mit VLOAD laden !!

P.S.: Weil es aus dem Text etwas schwer erkennbar ist hier die Befehlsfolge für ON ERROR GOTO:

```
ø A SQUND GOTO 1oo
POKE 31469,161
```

Natürlich kann statt 1oo eine beliebige Zeilennummer eingesetzt werden.Die Zeile muß jedoch vorhanden sein !

Noch etwas zu meinen Programmen: Ich werde Dir bald wieder einige schicken, u. a. eine Version von LOGOS (Textverarb.), die mit der Dt. Tastatur zusammenarbeitet (damit ist auch dieser Brief geschrieben), ein Software-Drucker-Spooler und und und.

Hier noch einige Beiträge für die Info:
==========

Softwaretest 'MAGNUM QUEST'

Das Programm 'Magnum Quest' wurde als Advenure mit hochauflösender Grafik angeboten, und das mit 16K Speichererweiterung.

Ich hatte also große Erwartungen, als ich das Spiel zum ersten Mal lud, doch ich wurde nicht enttäuscht. Zuerst wird ein Vorprogramm geladen, das ein Bild von Thomas Magnum auf den Bild zaubert, dazu den Titel des Programms. Das Bild (natürlich in hochauflösender Grafik) bleibt während des ganzen Ladevorgans des Hauptprogramms sichtbar. Wenn das Programm geladen ist, sieht man das Bild des ersten Raumes.

Nach Druck einer beliebigen Taste schaltet das Programm auf Textmodus um, sagt, was man sieht und wartet auf Anweisungen. Nun muß man zeigen, was man als Thomas Magnum so alles kann. Wer jedoch noch keine Erfahrungen im Adventurespielen hat oder aus anderen Gründen nicht vorwärtskommt, für den liegt neben der Anleitung eine kleine Einführung bei, in der in erzählender Form beschrieben wird, wo man ist und was man tun muß. Man kann etwa die Hälfte des Adventures hier nachlesen, wobei man es doch lieber zuerst alleine versuchen sollte, den Rest aber muß man auf eigene Faust lösen.

Hier zeigt das Programm, was es vermag. Das Adventure ist recht schwierig zu lösen, man braucht doch einige zeit dazu. Auch darf man nicht meinen, alles wichtige stände in dem Text, den der Computer ausdruckt, man muß nämlich auch die Bilder beachten.

Ein Bild (es gibt ca. 20) erscheint immer, wenn man den Raum wechselt (es gibt allerdings 1-2 Räume ohne Bild, bei der Disk-Version haben vermutlich alle Räume ein Bild), oder wenn man 'SCHAU' eingibt.

Der Wortschatz des Programmes ist zwar nicht besonders groß, aber es gibt mehrere Ausdrücke, um eine Sache zu tun. So entspricht 'schau' 'siehe'. Auch kann man zwischen Verb und Nomen auch einen Artikel setzen, z. B. 'nimm das Beil', der Computer nimmt nur das erste und das letzte Wort. Auch werden von jedem Wort nur die ersten vier Buchstaben untersucht, man braucht lange Wörter also nicht auszuschreiben.

Ich finde das Programm gut gelungen und es wird Adventurefreunde wohl voll befriedigen können. Die Grafikbilder finde ich zum Teil etwas einfach gemacht, was aber auch der einzige Kritikpunkt wäre.

Das Programm ist in Basic geschrieben, wobei die Bilder an das Programm angehängt sind. Sie werden duch eine Masch.-Routine 'blitzschnell' in den Grafikspeicher geladen.

STEFFEN SIEBERT
Ringstraße 30
2970 EMDEN

Das Programm ist also insgesamt empfehlenswert und der Preis von DM 49.-- (für die Kassettenversion) ist noch vertretbar.

==========

KassettenProgramme auf Floppy übespielen

Bein übespielen von einigen MaschinenProgrammen auf Floppy gab es bei manchen Leuten Probleme, z. B. mit der LightPen-Routine.

Man muß bei MaschinenProgrammen zwei Dinge beachten. Zum ersten darf das Programm das IY-Register nicht verändern, oder man muß es mit PUSH retten.

Zum zweiten darf der RAMTOP-Zeiger nicht verändert werden. Hierbei entstehen sicher die meisten Probleme, da sich viele Programme am Speicherende ablegen, so auch die Lightpenroutine. Es gibt aber einen Trick: Man initialsiert die Floppy neu. Das geschieht durch aufruf der Routine ab 4004h. Der Aufruf kann entweder durch das Programm geschehen, oder wird nach laden des Programms von Kassette wie folgt getan:

POKE30862,4:POKE30863,64:PRINTUSR(X)

Nun muß die Floppy wieder normal laufen.

Für die Lightpenroutine heißt das: Laden von Kassette, initialisieren der Floppy und abspeichern mit 'BSAVE'Name',8000,84fe' Ich hoffe, damit alle Probleme beseitigt zu haben.

==========

Noch ein Nachtrag zu Schnupper-Forth. Das Programm ist aus dem Katalog 85/86* entnommen. Im Katalog ist das Listing vollständig abgedruckt, d. h. es gibt noch einige weitere Befehle. Außerdem ist eine ausführlichere Einführung in Forth abgedruckt.

Der Katalog ist gegen DM 2.-- in Briefmarken bei Ing. W. Hofacker GmbH, Tegernseer Str. 18, 8150 Holzkirchen erhältlich.
* von Hofacker

==========

Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung

Ich suche Informationen, Tips, Listings usw für den TRS80 !!!
Wenn Ihr etwas habt, so schickt es mir bitte.

Meine Adresse: Steffen Siebert, Ringstr. 30, 2970 Emden

Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung

==========

PS: Ich habe noch einige Copys von Bildern aus 'Magnum Quest' beigelegt.

Tel. 04921 / 22768

STEFFEN SIEBERT
Ringstraße 30
2970 EMDEN

Horst Sukowski

Tannenstr. 4
8501 Pyrbaum

Geschwindigkeit

Wir wissen, daß die Geschwindigkeit des Ablaufes von Programmen von vielen Faktoren abhängt. Ein Faktor findet m.E. aber zu wenig Beachtung. Es handelt sich hierbei um die Unterbrechung, die das Betriebssystem alle 20ms erzeugt, um eine evtl. Eingabe von der Tastatur auszuwerten oder den Bildschirminhalt neu auszugeben.

Von einigen Routinen des Betriebssystems werden diese Interrupts abgeschaltet, wenn es darauf ankommt, ganz bestimmte Zeitintervalle einzuhalten. Dies ist z.B. bei der Aufzeichnung von Daten auf Diskette oder Kassette notwendig.

Der Befehl zum Abschalten der Unterbrechungen lautet im Assembler "DI" (Disable Interrupts). Dieser Befehl ist mit dem hexadezimalen Wert "F3" verschlüsselt. Der dezimale Wert von "F3" lautet "243".

Wenn es nun gelingt, während des Ablaufes eines BASIC-Programmes die Interrupts auszuschalten, so wird das Programm logischerweise schneller laufen. Um aus einem Maschinenprogramm wieder ins BASIC zurückzukommen, benötigt man einen weiteren Befehl: "RET". Dieser Befehl entspricht in etwa dem BASIC-Befehl "RETURN". Der hexadezimale Code für "RET" lautet: "C9". Dezimal ergibt das "201".

Das Maschinenprogramm zum Abschalten der Interrupts lautet also nur:

POKE xxxxx, 243
POKE xxxxx, 201

Jetzt muss nur noch festgelegt werden, an welcher Stelle das Maschinenprogramm im Speicher abgelegt werden soll. Diese Festlegung muß in den sogenannten "USR-Vektoren" erfolgen. Das sind beim LASER die Speicherstellen 30862 und 30863.

In den nachstehenden Beispielprogrammen habe ich die Maschinenroutine an die Adresse 7200H gestellt. Die Speicherstellen 30862 und 30863 (USR-Vektoren) müssen also auf diese Adresse zeigen. Adressen müssen ~~also~~ in umgekehrter Reihenfolge wie folgt gespeichert werden:

30862 = 00H = 00Dez (niederwertiges Byte)
30863 = 72H = 114Dez (höherwertiges Byte).

Mit dem Aufruf x=USR (x) verzweigt das Programm an die Stelle, die in den Speicherzellen 30862 und 30863 benannt sind und kehrt dann in das BASIC-Programm zurück. Bei den beiden Beispielprogrammen wird man feststellen, daß das 1. Programm ca. 51 Sek. benötigt. Dort ist der Maschinenaufruf nur als Kommentarzeile definiert, kommt also nicht zum Tragen.

Das 2. Programm mit abgeschalteten Interrupts läuft dagegen nur ca. 32 Sek. Ich finde, das ist ein gewaltiger Unterschied, der mit sehr geringem Aufwand erreicht wird.

Wichtig ist, daß der "USR"-Aufruf auch an den richtigen Stellen erfolgt,. Nützlich ist diese Routine immer dann, wenn z.B. umfangreiche Rechenoperationen durchgeführt werden sollen oder wenn mit "PEEKE$" und "POKE$" mehrere Speicherstellen gelesen oder mit Werten versorgt

werden sollen. Man muss das hin und wieder ausprobieren, um herauszufinden, an welchen Stellen die Abschaltung der Unterbrechungen am meisten bringt. Selbstverständlich kann der Aufruf auch an mehreren Stellen innerhalb einer Routine erfolgen.

1. läuft ca. 51 Sek.

```
10 CLEAR 5000
15 POKE29184,243:POKE29185,201
20 POKE30862,00:POKE30863,114
30 REM X=USR(X)
40 DIMA$(100,3,4)
50 FORI=0TO100:FORI1=0TO3:FORI2=
0TO4
60 A$(I,I1,I2)="AAAAAAAAAAAA"
70 NEXT:NEXT:NEXT
```

2. läuft ca. 32 Sek.

```
10 CLEAR 5000
15 POKE29184,243:POKE29185,201
20 POKE30862,00:POKE30863,114
30 X=USR(X)
40 DIMA$(100,3,4)
50 FORI=0TO100:FORI1=0TO3:FORI2=
0TO4
60 A$(I,I1,I2)="AAAAAAAAAAAA"
70 NEXT:NEXT:NEXT
```

Nun kann es natürlich vorkommen, daß man innerhalb eines Programmes verschiedene Maschinen-Routinen aufrufen möchte. Das bedeutet aber in der Praxis, daß vor dem Aufruf der "USR"-Funktion die Speicherstellen 30862 und 30863 immer erst wieder mit den Adresswerten versorgt werden müssen, an denen die gewünschte Maschinen-Routine steht. Hierfür gibt es eine Vereinfachung durch ein BASIC-TOOLKIT, mit dem die gewünschte Maschinen-Routine unmittelbar mit dem Aufruf "CALLxxxx" zum Einsatz kommt.

In den vorliegenden Beispielen bräuchte man dann statt x =USR (x) nur aufrufen "CALL7200". (Siehe nachstehendes Beispiel).

```
10 CLEAR 3000
20 POKE29184,243:POKE29185,201
30 CALL 7200
40 DIMA$(100,3,4)
50 FORI=0TO100:FORI1=0TO3:FORI2=
0TO4
60 A$(I,I1,I2)="AAAAAAAAAAAA"
70 NEXT:NEXT:NEXT
```

Verkaufe

Laser 210 eingebaut in Schreibmaschinentastatur +64k Erwei. + eingebautes Joystick-und Light-Pen Interface + Laser-Datenrecorder DR 10 + Druckerinterface + Diskettenstation + 10Disketten mit ca.50 Programmen u.a.Basic Compiler, Toolkit, Extended Basic, Schach und viele weitere Spitzen Programme für den Laser 210.Der Preis nur 800DM.Einige Bücher sind auch dabei.Auch Einzelkauf möglich.
Peter Ismaier
Kraftwerkstr.20
8520 Erlangen
Tel.09131-99 16 43

Buchbesprechung von Uwe Schlenther

Der Weg zur Computer-Praxis
Rohwolt Verlag,DM 9.8o

Dieses Buch ist vor allem für diejenigen gedacht,die sich in die Materie Computer einarbeiten wollen,ohne sich zu spezialisieren.Hier wird alles erklärt:

Wie rechne ich Dez in Hex um ?
Wie rechne ich dez in Dual um ?
Was bedeuten die schwarzen Streifen auf Lebensmittelverpackungen??
Wie erstellt man ein Programm ?

Alles wird in verständlicher Weise und in kleinen Häppchen (Kapiteln) besprochen.Nach jedem Kapitel folgen einige Fragen,die zur Vertiefung des gelernten dienen sollen.Die Antworten erhält man,wenn man die Fragenseite umblättert.
In gleicher Aufmachung gibt es folgende Titel:

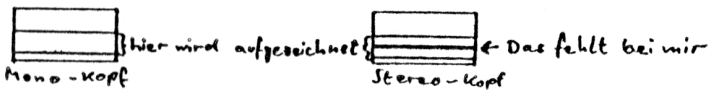
Der Weg zur Computer Software
Der Weg zur Computer Hardware
Der Weg zur Computer Orgware

Gesamturteil für alle Bücher: sehr empfehlenswert !

Nachtrag zum 'LEIDENSWEG' von U. Schlenther

Mein Händler bestätigte mir,daßmein X-BASIC defekt war.Nach einigen Wochen erhielt ich eine neue Version. Auf die Lösung meiner Probleme bin ich mittlerweile gekommen:

SANYO bespielt sämtliche Software mit Mono-Aufnahmeköpfen. D.h. eine Hälfte der Tonbandbreite wird voll bespielt.Versuche ich nun mit meinem Stereo-Recorder das Programm zu laden,fehlt mir ca. ein halber Millimeter der Tonspur (siehe Skizzen).



Meine Lösung wird LASER DR 15 heißen.Dann dürften sämtliche Probleme ausgeschaltet sein !!

Uwe Schlenther

Uwe Koch
Duvalstr.16
3408 Duderstadt

Duderstadt, den 03.05.1985

Betreff: Christian Hoppes Artikel in der 7.INFO S.23

Cursorschrift("Geräuschvolle Schrift")

Mit diesem Thema hatte ich mich auch schon beschäftigt.
Nur kam es mir weniger auf die Geräusche als auf
den Cursor hinter jedem Buchstaben an.
Als ich nun das Programm von Christian Hoppe eingab,
fiel mir auf das der Fernseher auf Color,0 umschaltete.
(Ich habe einen S/W-Fernseher und schalte wegen des
besseren Kontrastes immer auf Color,1)
Ich habe nun diesen Effekt ausgeschaltet und den
Cursor hinzugefügt. Das ist das Ergebnis:

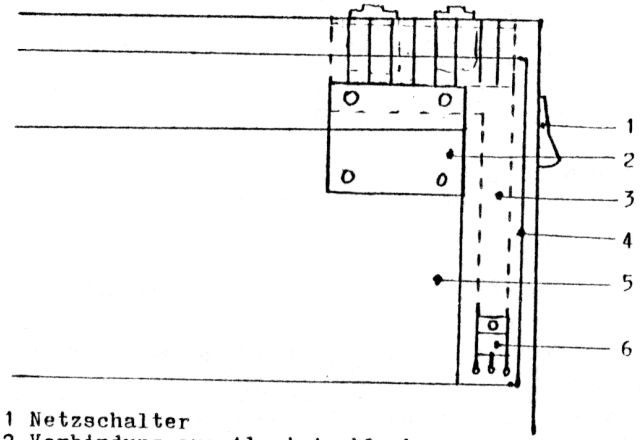
```
 3 REM 24.02.1985  By UWE KOCH
 5 POKE 30862,80:POKE 30863,52
10 CLS
12 CLEAR 64
15 PRINT"*****CURSORSCHRIFT*************"
20 PRINT"GEBEN SIE EINEN SATZ ODER EIN
25 PRINT"PAAR WÖRTER EIN !"
30 INPUT A$
40 A=LEN(A$)
45 FOR X=1 TO A
47 D$=MID$(A$,X,1):IF D$=" ",PRINT@X+223;" ";D$;:GOTO 60
50 PRINT@X+223,D$;" ";
55 X=USR(X)
60 NEXT:PRINT@X+223," "
70 INPUT"NOCHMAL(J/N)";A$
80 IF A$="J",RUN ELSE PRINT"TSCHÜS !":END
```

BREAK-BREAK-BREAK-BREAK-BREAK-BREAK-BREAK-BREAK

Will man bei der Ausführung eines Basic-Programmes
verhindern, daß BREAK gedrückt wird, so muß nur
nach 79c4 H die Befehle INC SP , INC SP , RET
geschrieben werden. Von Uwe Schlenther habe
ich die POKEs: POKE 31173,51:POKE 31174,201:
POKE 31172,51
Leider erscheint bei FOR/NEXT ein BREAK in X!
WER KANN HELFEN ?

UWE KOCH
DUVALSTR.16
3408 DUDERSTADT 1

Nachtrag : Maßnahme gegen Überhitzung und Absturz !
VZ 200 nach Abnahme des Oberteils



1 Netzschalter
2 Verbindung aus Aluminiumblech
3 Kühlblech der 5V Stabilisierung
4 Leiterplatte/Platine
5 Abschirmblech
6 5V Stabilisierung

Mayer

27.05.1985

RUDI ZIMMER
HOFENFELSSTR. 230

6660 ZWEIBRUECKEN

[redacted]HALLO WOLFGANG
ERST MAL VIELE GRUESSE
UND DANN GLEICH WIEDER ARBEIT.
VOR CA. 2 MONATEN HABE ICH MIR DAS SCHACHSPIEL VON SANJO
GEKAUFT,UND WAR AUCH WIRKLICH VON DER SPIELSTAERKE DIESES
SPIELES BEGEISTERT NUR IMMER WENN ES SCHWIERIG WIRD STEIGT
DAS PROGRAMM AUS. JETZT HABE ICH SCHON ALLES MOEGLICHE
VERSUCHT UM DEM EIN ENDE ZU MACHEN ABER WIE DU SIEHST OHNE
POSITIVEM ERGEBNIS. JETZT DIE
BITTE,DA ICH GERNE SPIELE UND DIES EIN GUTES PROGRAMM IST
UND EIN WIRKLICH GUTER GEGNER. WER KANN MIR HELFEN.
WER HAT DIE GLEICHEN PROBLEME. ICH BIN FUER JEDEN TIP DANKBAR.
ALSO DANK VORAUS !!!!!

MITHÖRSCHALTUNG

STEFFEN SIEBERT
RINGSTR. 30
2970 EMDEN

HALLO WOLFGANG,

HIER KOMMT NUN DIE ANGEKÜNDIGTE BAUANLEITUNG FÜR EINE MITHÖR-SCHALTUNG.

HALLO LEUTE,

DIES IST MEINE ANTWORT ZU DER MITHÖRSCHALTUNG IN DER 7. INFO SEITE 16. ICH FINDE DIE SCHALTUNG VIEL ZU AUFWENDIG, ZUMAL MAN FÜR MEINEN VORSCHLAG NUR EINEN GEWÖHNLICHEN OHRHÖHRER BRAUCHT. DIESER WIRD PARALLEL ZUM EAR-AUSGANG ANGELÖTET UND VERURSACHT DAHER AUCH KEINE VERLUSTE. MAN KANN NATÜRLICH NUR BEIM LADEN MITHÖREN, NICHT ABER BEIM SAVEN.

MAN BRAUCHT FÜR DIESE SCHALTUNG NUR EINEN EINFACHEN OHRHÖRER, EINEN LÖTKOLBEN UND EVENTUELL EINEN KLEINEN SCHALTER.

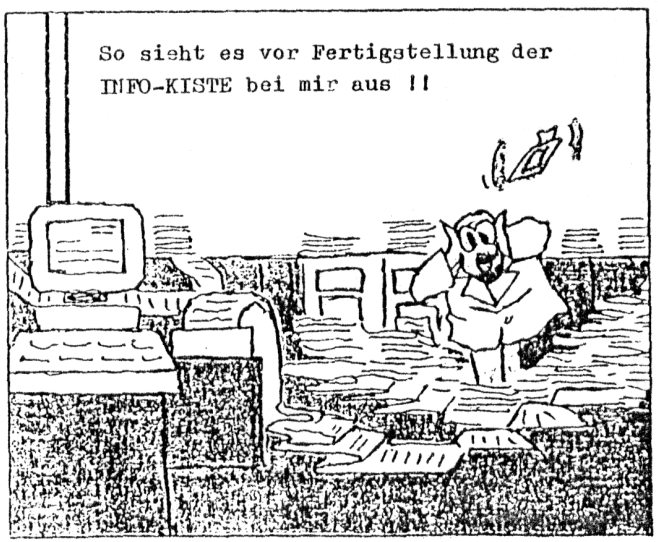
WENN MAN SEINEN REKORDER AUFSCHRAUBT, SIEHT MAN, DAß DIE EAR-BUCHSE DREI ANSCHLÜSSE HAT. MAN SCHNEIDET NUN DEN STECKER VOM OHRHÖHRER AB UND ISOLIERT DIE BEIDEN LITZEN AB UND VERZINNT SIE.

NUN MUß MAN EINE KASSETTE EINLEGEN UND BEI ANGESCHLOSSENEM COMPUTERKABEL DIE KASSETTE STARTEN. NUN KANN MAN AUSPROBIEREN, AN WELCHE BEIDEN ANSCHLÜSSE DER BUCHSE DER OHRHÖRER ANGESCHLOS-SEN WERDEN MUß. DORT DIE BEIDEN LITZEN DANN ANLÖTEN.

DANN KANN MAN EINEN LADEVERSUCH MACHEN UND WENN ALLES OK IST, KANN MAN DEN REKORDER WIEDER ZUSCHRAUBEN.

WEM DAS EWIGE GEPIEPSE AUF DIE NERVEN GEHT, KANN EINE LEITUNG

DES OHRHÖHRERS AUFTRENNEN UND EINEN SCHALTER DAZWISCHENLÖTEN.



Hallo Wolfgang.

Im Letzten Info habe ich beschrieben wie man durch das Stellen der Basic-Zeiger ganze Speicherbereiche auf Kassette sichen kann. Hier beschreibe ich nun wie man sich vom EXTENDED-BASIC leicht eine Sicherheitskopie machen kann.
Dabei möchte ich hier aber nicht auf jede Kleinigkeit eingehen Mein Beispiel ist NUR für die Große-Kassetten-Version gedacht!

Zuerst muß man das EXT.-BASIC einlesen.
Nun im Direktmodus:

```
NEW
POKE30884,166:POKE30885,120
POKE30969,242:POKE30970,136
```

Nachdem man nun eine neue Kassette eingelegt hat, muß man diese etwas vorspulen, da später noch ein Programmlader davor gesetzt werden muß.
Das EXTENDED-BASIC kann man nun wie ein gewöhnliches BASIC-Programm durch ' CSAVE"EXTENDED-BASIC" ' abspeichern.

Wenn der Speichervorgang beendet ist,schaltet man den Computer kurz aus. Beim einschalten werden die BASIC-ZEIGER wieder neu gesetzt, und man kann den EXT.-LADER eintippen.
Nun speichert man diesen LADER noch an den anfang der Kassette und schon hat man eine Sicherheitskopie.

Das EXTENDED-BASIC kann man nun mit CRUN einlesen. Nach dem Ladevorgang erscheint nun nicht wie üblich das PROMT am oberen Bildschirmrand, man kann aber sofort mit EXTENDED-BASIC arbeiten.

Wenn jemand der die Disketten-Version hat die Lage im Speicher sucht wäre es kein Problem meinen Saver und Lader umzuschrei-ben.
Wenn sich jemand die Mühe macht und die Lage heraussucht, wäre ich im dankbar wenn er sie mir mitteilen könnte.

Viele Grüße an alle USER und ganz besonders an Dich sowie an alle die beim Zusammenstellen der INFOS mithelfen.

Bis Bald Gilbert Burckhardt

P.S. Der Befehl 'CSNG' mus wie Uwe Schlenther richtig bemerkt hat tatsächlich als 'CSGN' eingegeben werden.

```
10 '     PROGRAMMLADER FUER
20 '       EXTENDED-BASIC
30 '
40 'STARTADRESSE STELLEN
100 POKE 30884,240
110 POKE 30885,136
120 'ENDADRESSE STELLEN
130 POKE 30969,242
140 POKE 30970,136
150 CLOAD"EXTENDED-BASIC"
```

Nachdem ich die Sache mit dem schnellerverdenden Cursor gelesen hatte,dachte ich noch an einen einfachen System-absturz infolge Überhitzung.
Doch vor einiger Zeit passierte mir dasselbe.Der Sache mußte ich natürlich genauer auf den Grund gehen.
Dazu ist zunächst zu sagen,daß ich meinen VZ 2oo einige Zeit vorher mit der 31oer-Tastatur umgerüstet hatte und eine LASER-64K-Erweiterung benutze.
Doch nun zur Sache: Mir fiel auf,daß diese Abstürzer immer dann erfolgten,venn die Erweiterung in irgandeiner Weise bewegt wurde.Ich nahm mir also die 64K-Erweiterung vor und schaute mir auch den Steckschacht an.Das Ergebniss:
Der Steckschacht war ca. o,5 cm breiter als der Stecker der Erweiterung.Dem war mit etwas Pappe und Tesafilm abge-holfen.Das Ergebniss war verblüffend: KEIN ABSTÜRZER MEHR !"

Noch eine Frage zur Speichererweiterung:
Jürgen Conradi teilte mir bei einem Telefongespräch mit, daß man bei der VZ2oo-Erweiterung 2 Pins umlöten müsse,um sie mit dem LASER 21o verwenden zu können.
Ich benutze aber schon seit einem halben Jahr,umgekehrt, eine LASER-Erweiterung am VZ2oo - ohne Probleme !
Also: warum muß man bei der Kombination VZ-Erweiterung + LASER 2 Pins umlöten und bei der umgekehrten Kombination nicht ??

Uwe Schlenther

Nun aber noch eine Frage: Ist es möglich,den Interrupt beim LASER/VZ auszuschalten und so einen schnelleren Programmablauf (z.B. langwierige Rechnungen) zu erreichen ?? ja!

Uwe Schlenther

HAUSHALTSBUCHFUERUNG 340/Zi

JANUAR		FEBRUAR	
NAHRUNG	505.31	NAHRUNG	426
KLEIDUNG	75	KLEIDUNG	10
AUTO	247.95	AUTO	190
HOBBY	104.5	HOBBY	47.45
WOHNUNG	0	WOHNUNG	0
COMPUTER	160.85	COMPUTER	111.5
FREIZEIT	15	FREIZEIT	230.8
SONDERAUSG.	59.6	SONDERAUSG.	10.9
GESCHENKE	43	GESCHENKE	0
[illegible]	1211.21	[illegible]	1026.65

Gerhard Döppert
MglNr.: 78

8711 Obernbreit, 3. 7.85
Raiffeisenstr. 1

Wolfgang Maschke
Waltersdorfer Chaussee 99
1000 Berlin 47

Hallo Wolfgang !

Die langweilige BASIC-Zeit ist nun wohl auch für "Sanyos Kleine" vorbei. Nach Steffen Sieberts Bericht über den BASIC-Compiler LASCOM hier nun meine ersten Eindrücke von VZ-FORTH (EMDV GmbH, 60,-) :

FORTH ist eine recht eigenwillige Hochsprache mit hoher Lauf-geschwindigkeit und umfangreichen Gestaltungsmöglichkeiten für den Benutzer. Die Kehrseite davon sind Beschränkung auf ganze Zahlen, gewöhnungsbedürftige Umgekehrte Polnische Notation (2 3 + statt 2 + 3) und eine gewisse Neigung zum Aussteigen. Vorsicht ist also bei der Eingabe geboten, zumal FORTH recht maschinennah abläuft, die BREAK-Taste blockiert ist und so ziemlich alles ohne ERROR akzeptiert wird.

Doch vor das Programmieren haben die Autoren das Laden gesetzt. Und hier funktionierte wieder einmal CLOAD nicht. Dank des nicht allzu böswilligen Kopierschutzes gelang es mit meinem Spezial-ladeprogramm für Fremdsoftware und dem Monitor FORTH zu laden und einige leserlichere Kopien herzustellen.

Nach fast 100 sekündigem Laden meldete sich dann das ca 7,2 kBytes lange Programm. Für eigene Aktivitäten bleiben jetzt noch knapp 9,7 kBytes. Das dürfte erst mal ausreichen.

Über die Speicherbelegung steht in dem sonst gut gemachten Begleitheftchen (kaum Fehler!) leider kein Wort. Das gilt auch für einige durchaus nützliche Befehle. Die Lektüre um-fangreicherer FORTH-Bücher und das genaue Durchlesen des VLIST sind also ratsam.

VZ-FORTH ist ein komplettes F.I.G.-FORTH. Es enthält alle üblichen FORTH-Worte, es werden aber auch einige ROM-Routinen benutzt, vor allem bei Graphik, Sound und Kassette.
Ich kann VZ-FORTH jedem empfehlen, der schnelle Programme schreiben oder einfach nur diese doch ziemlich einzigartige Sprache erlernen will. Ein bißchen Gedult gehört freilich schon dazu.

Hier noch einige Tips für Einsteiger:

- Wann immer möglich, sollte im Editormodus gearbeitet werden. Nur so ist normales Verbessern von Eingaben möglich. Außerdem kann nur der Inhalt des Editor/Massenspeicher - Puffers ge-saved werden.
- Der Inhalt des Puffers kann auch mit dem Befehl BSAVE (n ---) abgespeichert und mit BLOAD (n ---) geladen werden. Im Gegen-satz zu LOAD wird der Inhalt bei BLOAD nicht gleich ausgeführt. BSAVE und BLOAD können also zur Speicherung von Daten genutzt werden.
- Mit INTBUF wird der Inhalt des Puffers ohne Editoraufruf inter-pretiert.
- Bei allen Befehlen, die ROM-Routinen verwenden, ist besondere Vorsicht geboten: bei der Parameterübergabe gibt es keine Ab-sicherung durch FUNCTION CODE ERROR, falsche Parameter können zum Absturz führen. Dies gilt vor allem für SET.

Bei solchen Befehlen kommt man mit BREAK zwar nach BASIC, nicht aber zurück zu FORTH.

- Der FORTH-Cursor blinkt manchmal ganz eifrig, auch wenn gerade compiliert wird und gar keine Eingabe möglich ist.
- Eine Rückkehr zu BASIC sollte durch Ausschalten oder 0 CALL geschehen, sonst kommt es später irgend wann zum Absturz.
- Da es in FORTH keine REALs gibt, erfordern manche Berechnungen - auch bei Graphiken - einen Kleinen Trick:

Das Wort */ multipliziert zunächst zwei einfach genaue Zahlen mit einer doppelt genauen Zahl als Ergebnis. Diese wird durch eine dritte einfach genaue Zahl geteilt.
Soll etwa 100*PI berechnet werden, so ergibt sich mit der Näherung PI ≈ 22/7 :

```
100 22 7 */  314 OK
```

10,000*e wird so berechnet (e≈28667/10546) :

```
10000 28667 10546 */  27182 OK
```

Das zweite Bespiel könnte natürlich nur mit 16 bit Zahlen nicht mehr berechnet werden.

- Für Kreise reicht es allerdings noch nicht. Hier fehlt die Funktion SIN. Doch auch da hilft ein mathematischer Trick: Durch eine Differentiation erhält man folgende Kreisformel:

$$x_v = x_a - y_a \cdot d \quad \text{und} \quad y_v = y_a + x_a \cdot d$$

d ist ein kleiner Winkelschritt im Bogenmaß.

Ein BASIC-Programm würde so aussehen:

```
10 x=0:y=r:d=2*3.1416/200
20 for i=0 to6.3step d
30 x=x-y*d : y=y+x*d : set(64+x,32+y)
40 next i
```

Dabei ist r der Radius.

Dieses Programm kommt allein mit Addition und Multiplikation aus. Bei geeigneter Umsetzung der FOR-Schleife und des kleinen Wertes d können so auch in FORTH Kreise gezeichnet werden.

Hier die Wortdefinition:

```
        ( KREIS )
: CIRCLE 0 2800 ( RADIUS 28)
  200 0 DO
    DUP ROT SWAP 355 11300 */ -
    DUP ROT SWAP 355 11300 */ +
    OVER 70 / 60 +  ( Entzerrung )
    OVER 100 / 30 +
    SET
  LOOP DROP DROP ;

1 MODE CIRCLE 0 9 SOUND
```

Mein LASER läßt grüßen

Gerhard Dörrer

30

mc-soft

Bernd Kohlhaas

Durchleuchtung

Der VZ-200 offenbart Geheimnisse

Wenn man den ROM-Inhalt des VZ-200 genauer unter die Lupe nimmt, gewinnt man schnell den Eindruck, daß es sich hier um eine abgespeckte Version des TRS-80M1-Betriebssystems handelt. Aber nicht konsequent: Man kann Befehle benutzen, die es laut Handbuch überhaupt nicht gibt.

Die Routinen für eine ganze Reihe von TRS-80-Befehlen sind offenbar noch vorhanden, sie wurden nur in der ASCII-Befehlstabelle freigelassen. Für den interessierten Anwender ergibt sich hier die Möglichkeit, die unterschlagenen Befehle wieder zugänglich zu machen – wenn es gelingt, das Ganze mit den Ergänzungen in ein EPROM zu übertragen.
Die Tabelle zeigt einen Vergleich der Tokens zwischen TRS-80 und VZ-200.

Die Tokens werden vertauscht

Aber auch ohne Änderungen im ROM lassen sich verschiedene Befehle anwenden: Man tauscht einfach im Programm

Tabelle: Gegenüberstellung der Tokens von TRS-80 und VZ-200

Code (dez.)	TRS-80	VZ-200	Code (dez.)	TRS-80	VZ-200	Code (dez.)	TRS-80	VZ-200
128	END	END	169	NAME		210	AND	AND
129	FOR	FOR	170	KILL		211	OR	OR
130	RESET	RESET	171	LSET		212	>	>
131	SET	SET	172	RSET		213	=	=
132	CLS	CLS	173	SAVE		214	<	<
133	CMD		174	SYSTEM	SYSTEM	215	SGN	SGN
134	RANDOM	RANDOM	175	LPRINT	LPRINT	216	INT	INT
135	NEXT	NEXT	176	DEF		217	ABS	ABS
136	DATA	DATA	177	POKE	POKE	218	FRE	FRE
137	INPUT	INPUT	178	PRINT	PRINT	219	INP	INP
138	DIM	DIM	179	CONT	CONT	220	POS	POS
139	READ	READ	180	LIST	LIST	221	SQR	SQR
140	LET	LET	181	LLIST	LLIST	222	RND	RND
141	GOTO	GOTO	182	DELETE	DELETE	223	LOG	LOG
142	RUN	RUN	183	AUTO	AUTO	224	EXP	EXP
143	IF	IF	184	CLEAR	CLEAR	225	COS	COS
144	RESTORE	RESTORE	185	CLOAD	CLOAD	226	SIN	SIN
145	GOSUB	GOSUB	186	CSAVE	CSAVE	227	TAN	TAN
146	RETURN	RETURN	187	NEW	NEW	228	ATN	ATN
147	REM	REM	188	TAB	TAB	229	PEEK	PEEK
148	STOP	STOP	189	TO	TO	230	CVI	
149	ELSE	ELSE	190	FN		231	CVS	
150	TRON	COPY	191	USING	USING	232	CVD	
151	TROFF	COLOR	192	VARPTR	VARPTR	233	EOF	
152	DEFSTR	VERIFY	193	USR	USR	234	LOC	
153	DEFINT	DEFINT	194	ERL	ERL	235	LOF	
154	DEFSNG	DEFSNG	195	ERR	ERR	236	MKI$	
155	DEFDBL	DEFDBL	196	STRING$	STRING$	237	MKS$	
156	LINE	CRUN	197	INSTR		238	MKD$	
157	EDIT	MODE	198	POINT	POINT	239	CINT	CINT
158	ERROR	SOUND	199	TIME$		240	CSNG	CSNG
159	RESUME	RESUME	200	MEM	MEM	241	CDBL	CDBL
160	OUT	OUT	201	INKEY$	INKEY$	242	FIX	FIX
161	ON	ON	202	THEN	THEN	243	LEN	LEN
162	OPEN		203	NOT	NOT	244	STR$	STR$
163	FIELD		204	STEP	STEP	245	VAL	VAL
164	GET		205	+	+	246	ASC	ASC
165	PUT		206	–	–	247	CHR$	CHR$
166	CLOSE		207	*	*	248	LEFT$	LEFT$
167	LOAD		208	/	/	249	RIGHT$	RIGHT$
168	MERGE		209	↑	↑	250	MID$	MID$

31

```
10 zl=100:zv=65:zw=153
20 gosub 2000
100 a b:rem wird zu 100 defint b
110 b=10/3:print b
120 end
2000 za=31465
2002 zf=2:gosub 2020
2004 if zd=zl then 2000 else zf=0:gosub 2020:za=zd:goto 2002
2006 print"zeile nicht gefunden":stop
2008 for zf=4 to 70
2010 zu=peek(za+zf)
2012 if zu=0 then 2016
2013 if zu<>zv then next
2014 poke za+zf,zw:return
2016 print"wert nicht gefunden":stop
2020 l=peek(za+zf):h=peek(za+zf+1)
2022 zd=h*256+l
2024 if zd=0 then 2006 else return
```

Ein Beispiel dafür, wie ein Token ausgetauscht wird. Das eigentliche Programm besteht nur aus den Zeilen 100...120

die Tokens gegeneinander aus. Folgende Routinen wurden getestet und können somit als verwendbar angesehen werden:

DEFINT, DEFSNG, DEFDBL, ON ERROR, RESUME, ON...GOTO/GOSUB, DELETE, AUTO, VARPTR, FRE, MEM, POS, RANDOM, SQL, ERR, STRINGS und FIX.

Ein Beispiel hierzu ist im *Bild* dargestellt. Das Unterprogramm ab Zeile 2000 sucht das alte Token bzw. Zeichen im RAM und setzt das neue Token ein.

Hierzu müssen folgende Parameter übergeben werden: die Zeilennummern ZL, das auszutauschende Zeichen ZV (hier ein A) sowie das einzusetzende Token ZW.

Was auch nicht im Handbuch steht

Für die Benutzung des Trace-Kommandos gibt es eine einfache Möglichkeit: POKE 31003,1 für TRON und POKE 31003,0 für TROFF. Der USR-Befehl ist im Handbuch ungenügend erklärt, da die USR-Zeigeradresse nicht erwähnt wird. Die USR-Zeiger 30862 und 30863 (dez.) müssen nämlich vorher mit Low- und High-Byte der Startadresse des Maschinenprogramms geladen werden, dann erfolgt der Aufruf mit A=USR(X), wobei X eine Dummy-Variable ist. Das Maschinenprogramm muß natürlich mit RET (dez. 201) abgeschlossen werden. Befindet sich das Programm am oberen Ende des RAMs, so ist die Obergrenze herunterzusetzen (30897 und 30898). Danach ist unbedingt die Anweisung CLEAR n zu geben.

Das hier gezeigte Programm erlaubt einem einen einfachen austausch der Tokens. Leider ist auch diese Tabelle, ebenso wie die im System-Handbuch, unvollständig. Ich habe sie so weit mir moeglich, mit der Lage im Rom, ergänzt.
Wie man hier nun sehen kann, hat das Extended-Basic nur wenig wirklich neue Befehle. Der groesste Vorteil beim Token-Tausch ist der, dass die so geschriebenen Programme alle auch ohne das zusätzlich laden des Extended-Basic laufen.
Das obige Programm kann man vor dem eigentlichen Programmieren einlesen und sein eigenes Programm daranhängen. Nachdem man die Tokens ausgetauscht hat loescht man dieses Programm einfach. Ein weiterer Vorteil liegt darin, dass das Programm beim listen nicht mehr vollständig ausgegeben wird, also ein bedingter Listschutz.
Aber Vorsicht, bevor man die Token austauscht muss man das Programm nach logischen Fehlern in den betreffenden Zeilen untersuchen, da sie nach dem Tausch nicht mehr berichtigt werden koennen oder nur, wenn wann zuvor die Tokentausch rueckgängig macht, was mit dem gezeigten Programm natuerlich auch moeglich ist.

Viele Gruesse

Gilbert Burckhardt

Hier noch etwas für die Maschienensprache-Freaks:
Wie ich in dem gekauften Programm "Planet Patrol" rumstöberte, stieß ich auf folgende Routine (Unterprogramm):

```
    LD   HL,6800                (alle Zahlen hexadezimal)
S1  BIT  7,(HL)
    JR   Z,S1  (eine Zeile nach oben)
S2  BIT  7,(HL)
    JR   NZ,S2 (eine Zeile nach oben)
    RET
```

Dazu muß gesagt werden, daß mit DI der Interrupt abgeschaltet wurde (am Anfang des Programms).
Nach einigem überlegen und ausprobieren fand ich heraus, was diese Routine macht: Sie wartet, bis ein Synchronsignal vom Videoprozessor kommt (dieses Signal gibt auch den Impuls für den (hier nicht vorhandenen) Interrupt.

Das kann man mit diesem Wissen machen :
Vor jeder Ausgabe, die auf den Bildschirmspeicher zugreift, macht man einen Aufruf des oben genannten Unterprogramms (Interrupt durch DI ausschalten nicht vergessen). Dadurch kann man vermeiden, daß man bei Bildschirmein- oder ausgaben den Interrupt benutzen muß, wenn man keine Streifen auf dem Bildschirm haben will.
Hier ein Beispiel:

```
SCHL   LD   HL,7000H
       LD   (HL),0FFH
       JR   SCHL
```

Wenn man dieses Programm abtippen und starten würde, würde der Bildschirm mit Streifen übersät sein.

```
SCHL   LD   HL,6800H
S1     BIT  7,(HL)
       JR   Z,S1
S2     BIT  7,(HL)
       JR   NZ,S2
       LD   HL,7000H
       LD   (HL),0FFH
       JR   SCHL
```

(bei beiden Programmen den Interrupt ausschalten)
Dieses Programm läuft zwar langsamer ab, aber es hat den Vorteil, daß es keine Streifen gibt.

Markus Reiner

Sehr sehr peinlich - oder aus gegebenem Anlaß wie es so schön heißt !!

Ein Clubmitglied bestellt Programme und legt auch eine Kassette mit Programmen bei. Außerdem bestellt er ein inzwischen vergriffenes Buch.
Im Brief steht, daß sich in ihm 50.-DM befinden.Aber trotz intensiver Absuche- kein Geld dabei.
Brief mit Zollstempeln verschiedenster Art versehen und von der Post mit zusätzlichem Tesafilm verklebt. Man konnte nicht feststellen, ob der Brief geöffnet wurde.(Sendung aus der Schweiz)

Automatisch stellen sich bei jedem und mir als Kripo-Beamten besonders, folgende Gedanken ein .

1.) Absender hat vergessen, daß Geld einzulegen (ist mir auch schon passiert)
2.) Geld wurde von Post oder Zoll geklaut- möglich, aber nicht warscheinlich-
3.) Absender hat absichtlich das Geld nicht eingelegt und will mal sehen, was nun passiert !
4.) Absender denkt, daß Empfänger Geld der Sendung entnommen und nur vorgibt es sein kein Geld im Brief gewesen !

Ein schlüssiger Beweis kann in allen Fällen kaum erbracht werden. Man steht also machtlos da, zumal der Versand von Bargeld im Brief nicht statthaft ist.

Ich möchte nun festhalten, daß es in der ganzen Zeit das 2. mal ist, daß Bargeld aus einem Brief,auf welche Art auch immer, verschwunden ist.
Eine Verantwortung kann ich aus begreiflichen Gründen nicht tragen. Jeder der Bargeld schickt ist selber für einen evtl. Verlust verantwortlich.
Bitte nutzt also in Zukunft die Möglichkeit der bargeldlosen Überweisung auf mein Postgirokonto Berlin West, 36460-107-BLZ 100 100 10, dann kann nichts schief gehen.
Auch die Übersendung eines Verrechnungs - oder Euroschecks ist OK.

Wollen wir hoffen, daß solche peinlichen Dinge nicht öfter vorkommen -

Tschüss

Einige Tage später :

Nun hat sich doch noch alles aufgeklärt ! Der 1. Gedanke traf zu, der Absender hatte vergessen die 50.-DM einzulegen und schickte sie in einem neuen Brief nach, der auch unversehrt mit Inhalt einging.

SCROLL'S IN ALLE RICHTUNGEN v. Wolfgang Wesemann

Da bereits schon ähnliche Programme veröffentlicht wurden, wird auf eine ausführliche Beschreibung verzichtet. Die Programme sind beliebig im Speicher verschiebbar und sollten durch POKE 30845,195 gestartet werden. Die Adressen 30846 und 30847 müssen dann die Startadresse enthalten.

UP-SCROLL

Dezimal				Z80-Mnemonics	Kommentar
33	32	112	Start-	LD HL,7020h	;lade HL mit 28704d
17	0	112		LD DE,7000h	;lade DE mit 28672d
1	224	1		LD BC,010Eh	;lade BC mit 480d
237	176			LDIR	;Blocktransfer
6	32			LD B,20h	;lade B mit 32d
54	32		Space-	LD(HL),20h	;letzte Zeile mit
35				INC HL	;Leerzeichen füllen
16	251			DJNZ,-3 (Space)	;
33	125	120	End-	LD HL,787Dh	;lade HL mit 30845
54	201			LD(HL),C9h	;Adr.30845 mit 201 laden
201				RET	;Ende

RIGHT-SCROLL

Dezimal				Z80-Mnemonics	Kommentar
33	254	113	Start-	LD HL,71FEh	;lade HL mit 29182
17	255	113		LD DE,71FFh	;lade DE mit 29183
62	16			LD A,10h	;A mit Zeilenzahl laden
1	31	0	Loop-	LD BC,1Fh	;lade BC mit 31
237	184			LDDR	;Blocktransfer
35				INC HL	;HL = HL + 1
54	32			LD(HL),20	;Space am linken Bildrand
43				DEC HL	;HL = HL - 1
43				DEC HL	;" " " "
27				DEC DE	;DE = DE -1
61				DEC A	;A = A - 1
32	242			JR NZ,-12 (Loop)	; springe nach'Loop', falls A ≠ 0
33	125	120	End-	LD HL,787Dh	; (siehe oben)
54	201			LD(HL),C9h	;
201				RET	;

LEFT-SCROLL v. Wolfgang Wesemann

```
Dezimal                 Z80-Mnemonics          Kommentar

33   1    112  Start- LD HL,7001h        ;lade HL mit 28673
17   0    112         LD DE,7000h        ;lade DE mit 28672
62   16               LD A,10h           ;A mit Zeilenzahl laden

1    31   0     Loop- LD BC,1Fh          ;lade BC mit 31
237  176              LDIR               ;Blocktransfer
43                    DEC HL             ; HL = HL - 1
54   32               LD(HL),20h         ;Space am rechten Bildrand
35                    INC HL
35                    INC HL             ; HL = HL + 1
19                    INC DE             ; DE = DE + 1
61                    DEC A              ; A = A - 1
32   242              JR NZ, -12 (Loop)  ; springe nach  Loop
                                          falls A ≠ 0
33   125  120    End- LD HL,787Dh        ;  (siehe oben)
54   201              LD(HL),C9h
201                   RET
```

Viel Spaß beim Ausprobieren

Wolfgang W.

```
ADRESSENPROGRAMM---AUSWAHLMENUE
-------------------------------
GESAMTUEBERSICHT.........--->20
EINGABE DER ADRESSEN.....--->21
KONTROLLAUSGABE..........--->22
AENDERN/LOESCHEN.........--->23
ERGAENZEN................--->24
NAMEN SUCHEN.............--->25
Z.B.V. SUCHEN............--->26
TEL.NR.SUCHEN............--->27
GESAMTLISTE DRUCKEN......--->28
NAMEN DRUCKEN............--->29
SORTIEREN................--->30
PROGRAMMENDE.............--->31
-------------------------------

TEXTPROGRAMM-------AUSWAHLMENUE
-------------------------------
GESAMTUEBERSICHT.........--->40
EINGABE DES TEXTES.......--->41
AENDERN/LOESCHEN.........--->42
ERGAENZEN................--->43
KONTROLLAUSGABE..........--->44
TEXT IN GROSSSCHRIFT.....--->45
TEXT IN KLEINSCHRIFT.....--->46
ABSENDER DRUCKEN.........--->47
ANSCHRIFT DRUCKEN........--->48
BEZUG/BETREFF/ANREDE.....--->49
BRIEFKOPFPROGRAMM........--->50
PROGRAMMENDE.............--->51
-------------------------------
```

Super-Disk-Utility

```
TELEFONPROGRAMM----AUSWAHLMENUE
-------------------------------
GESAMTUEBERSICHT.........--->50
EINGABE DER TEL.NR.......--->51
BERICHTIGEN/LOESCHEN.....--->52
ERGAENZEN................--->53
KONTROLLAUSGABE..........--->54
NAMEN SUCHEN.............--->55
VORNAMEN SUCHEN..........--->56
TEL.NR.SUCHEN............--->57
GESAMTLISTE DRUCKEN......--->58
NAMEN DRUCKEN............--->59
SORTIEREN................--->60
PROGRAMMENDE.............--->61
-------------------------------
```


Liebe Clubmitglieder !

Leider hat sich in einem englischen ASSEMBLER-Buch ein Fehler eingeschlichen ! Vielleicht habt Ihr's gemerkt: In Info 9 Seite 3o habe ich einen Rotationsbefehl benutzt statt dem Befehl LD A,R.
Es ist aber wesentlich einfacher,den Befehl mit dem Token 134d zu benutzen!

Ich hoffe ihr nehmt mir den Fehler nicht übel !!

Nun aber zu G. Döppert:(Info 9,S.5) Ich muß Gerhard entschieden widersprechen:
PRINTCSNG (8.55) ergibt Ausgabe ø
PRINTCSGN (8.55) ergibt Ausgabe 8.55 !!

Uwe Schlenther

Liebe Clubmitglieder !

In der letzten Ergänzung der Club-Softwareliste waren einige Speicherplatzangaben nicht richtig.Hier Berichtigte Werte:

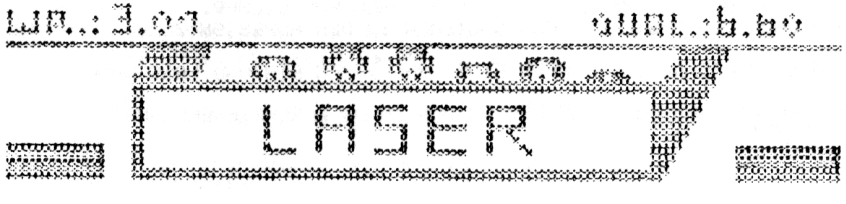
292/SCHL Schwimmen ca. 1oooo Bytes
295/SCHL Seeschlacht ca. 21ooo Bytes

Die Angaben sind jeweils incl. Variablen und ohne Exbasic !

Uwe Schlenther

Suche,Suche ! ! ! .
Suche Zeitschrift " Computronic" Ausgabe 9/1o 1984 .
Desweiteren suche ich Programme für den LASER 2oo1.
Bitte schreibt mir,oder ruft mich an!!!

Bernd-Uwe Splettstößer
Leuckartstr.21
333o Helmstedt
Tel. 05351/2807 ab 18 Uhr



MSAVE IST NUR EINE ERWEITERUNG DES MASCHINEN- LADE PROGRAMMS DAS IN INFO NR.6 VO
RGESTELLT WURDE.
ICHABE DAS BASIC PROGRAMM ALLERDINGS ETWAS ERWEITERT,
HOFFE DAS NUN NIEMAND MEHR PROBLEME MIT DEM ABSPEI -
CHERN VON SOLCHEN PROGRAMMEN HAT.
DAS PROGRAMM WIRD MIT RUN GESTARTET UND FRAGT NACH END UND ANFANGSADRESSE DES SP
EICHERBEREICHS DER
AUF KASSETTE ABGESPEICHERT WERDEN SOLL.
DIE ADRESSEN MUSSEN ALS DEZIMALZAHLEN EINGEGEBEN WERDEN. WILL MAN Z.B. EIN PROGR
AMM SAVEN, DAS IM BEREICH
VON 7250H BIS 7329H STEHT, MUSS MAN DIE HEX-ADRESSEN FOLGENDERMASSEN UMRECHNEN
ENDADRESSE 7329H
((7*16+3)*16+2)*16+9
DAS ERGIBT DANN DEZIMAL 29481

STARTADRESSE 7250H
((7*16+2)*16+5)*16+0
DAS ERGIBT DANN DEZIMAL 29264

DAS PROGRAMM FRAGT DANN NACH DEM NAMEN, DER BIS ZU 14 ZEICHEN LANG SEIN KANN UND
POKED IHN IN DEN BEREICH
ZWISCHEN 7201H BIS 720EH .
ANSCHLIESSEND WIRD NOCH GEFRAGT OB DAS PROGRAMM AB DER EINGEGEBENEN STARTADRESSE
LAUFFAEHIG IST.
EIN MASCHINENPROGRAMM (MINAERPROGRAMM) WIRD MIT CLOAD GELADEN UND GLEICH GESTART
ET. ES IST DANN KAUM
NOCH ZU STOPPEN UND ZERSTOERT EVTL. ALLE ANDEREN DATEN IM RAM. UM DAS ZU VERMEI
DEN WIRD BEI EINGABE VON N EIN 6 BYTE LANGER VORSPANN VOR DAS PROGRAMM
GESCHRIEBEN DER DEN PROGRAMMSTART UNTERBINDET UND IN DIE BASIC-HAUPTSCHLEIFE AB
1A19H FUEHRT.

ALLEN MP. FREAKS KANN ICH DAS ROM LISTING FUER LASER UND VZ 200 NUR HEISS EMPFEH
LEN !

VIEL SPASS

MASCHINENPROGRAMME LASSEN SICH VON BAND/DISKETTE EINLESEN, MIT EINEM BASIC PROGR
AMM AUS DATAZEILEN EIN -
POKEN, ODER AUCH MIT EINEM MONITOR EINGEBEN.
HIER NUN EIN BASIC MONITOR, DER GGF.NOCH EINIGE VERBESSERUNGEN VERTRAGEN KANN. M
IR JEDENFALLS HAT ER ZU
ANFANG GUTE DIENSTE ERWIESEN :

NACH DEM START ERSCHEINT EIN STAENDIGES MENUE.
ALLE ADRESSEN UND SPEICHERINHALTE WERDEN HEXADEZIMALEIN UND AUSGEGEBEN. MIT "A"
KANN EINE NEUE ADRESSE EINGEGEBEN WERDEN
MIT "M"KOENNEN DIE SPEICHERINHALTE VERAENDERT WERDEN
FALSCH-EINGABEN SOLLTEN IMMER INS HAUPTMENUE ZURUECKFUEHREN
MIT "[illegible]"WIRD DIE NAECHSTE POSITION ANGEWAEHLT,BZW.WERDEN DIE
NAECHSTEN 8 BYTE ANGEZEIGT

IM BEREICH VON 7000H - 78FFH LIEGT DER BILDSCHIRMSPEICHER.
ANFANG UND ENDE DES BASIC PROGRAMMS STEHEN IN DEN ADRESSEN 78A4H/78A5H UND 78F9H
/78FAH .
GIB DOCH MAL IN DIE ADRESSE 7AEDH EINE ZAHL > 7FH EIN UND LASS DANN ZEILE 1 LIST
EN .
ODER GIB DOCH EINFACH MAL EINS DER IN DEN INFOS BESCHRIEBENEN MASCHINEN
PROGRAMME EIN !


```
10 REM M-LADEPROGRAMM
20 REM PROGRAMMNAME=7200(HEX)=29184(DEZ)
30 REM PROG.ANF. =7210(H)=29200(D) ENDE = 7237(H)=29239(D)
40 REM STARTADR.DES M-PROG. EINPOKEN IN ADR. 29212 /29213 DEZ
50 REM END-ADR.29218/29219 DEZ     PROG.NAME 29224/ 29225 DEZ
60 REM IMMER LSB / MSB =NIEDERWERTIGES BYTE/HOEERWERTIGES BYTE
100 FORI=29184TO29239
200 READ A
300 POKE I,A
400 NEXT I
600 DATA34,77,45,76,65,68,69,80,82,79,71,82,65,77,77,0
610 DATA243,14,241,42,164,120,229,42,249,120,229,33,16,114,34
620 DATA164,120,33,55,114,34,249,120,33,0,114,205,172,52,225,34
630 DATA249,120,225,34,164,120,251,201,0
999 REM USR VEKTOR AUF 7210H SETZEN
1000 POKE30862,16 :REM 788EH,10H
1100 POKE30863,114:REM 788FH,72H
1110 INPUT"END ADR.";D
1120 MSB=INT(D/256):LSB=D-MSB*256
1130 POKE29218,LSB:POKE29219,MSB
1140 INPUT"STARTADR.";D
1170 INPUT"PROG.NAME";H$
1180 IFH$=""THEN1200
1185 K=LEN(H$):IFK>14THENK=14
1190 FORI=1TOK:POKE29184+I,ASC(MID$(H$,I,1)):NEXT
1200 POKE29185+K,0
1300 INPUT"MP.LAUFFAEHIG (J/N)";H$
1310 IFH$="J"THEN1400
1319 REM VORSPANN SCHREIBEN
1320 FORI=1TO6:D=D-1
1321 IFD>32767THEND=D-65536
1322 IFD<-32768THEND=D+65536
1323 DATA26,25,195,27,77,205
1324 READA:POKED,A
1325 NEXT
1400 IFD<0THEND=D+65536
1405 MSB=INT(D/256):LSB=D-MSB*256
1410 POKE29212,LSB:POKE29213,MSB
1450 X=USR(X)
```

VON GERNOT S C H N A S E

Super-Diskette

```
PROGRAMMALLERLEI---AUSWAHLMENUE
-------------------------------
GESAMTUEBERSICHT.........--->70
KALENDERPROGRAMM.........--->71
ARABISCH/ROEMISCH........--->72
WUERFELSIMMULIEREN.......--->73
ZEITEN ADDIEREN..........--->74
WORTKOMBINATIONEN........--->75
MAGISCHESQUADRAT.........--->76
ZAHLENLOTTO 6 AUS 49.....--->77
ZAHLENLOTTO 7 AUS 38.....--->78
LASER KENNUNG............--->79
FREI.....................--->80
PROGRAMMENDE.............--->81
-------------------------------
BITTE JETZT WAEHLEN :
```

```
10 LPRINT" HIEMMIT BESTELLE ICH FOLGENDE PROGRAMME" !!
11 LPRINT"                                          MITGL.NR.------"
20 LPRINT"  AUF KASSETTE / DISKETTE / LISTING"
25 LPRINT" NR./BUCHST.        TITEL      EXBASIC=X        PREIS"
30 LPRINT"==================================================================="
40 A$="!     !    !                          !    !          ,      DM"
42 B$="-------------------------------------------------------------------"
60 LPRINTA$:LPRINTB$:LPRINTA$:LPRINTB$:LPRINTA$:LPRINTB$
65 LPRINTA$:LPRINTB$:LPRINTA$:LPRINTB$ ......
105 LPRINT
110 LPRINT"                                GESAMTBETRAG-------,-----DM
120 LPRINT"ZZUEGL.BEARBEITUNG 0.50 DM U.LEER-KASS/DISKETTE+PORTO
130 LPRINT
140 LPRINT" UNTERSCHRIFT/ UND ANSCHRIFT NICHT VERGESSEN!"
150 LPRINT:LPRINTB$
```

```
9 CLS
10 PRINT"    ***  MON-VZ 200   ***"
11 PRINT"------------------------------"
20 PRINT" A     ADRESSE":PRINT" M     EINGABE"
35 PRINT"[illegible] FORTSETZUNG"
36 PRINT"------------------------------"
39 GOSUB100
40 POKE30873,0
50 I=PEEK(30873)
70 IFI=65THENGOSUB100
71 IFI=13THENGOSUB110
72 IFI=77THENGOSUB200
80 PRINT§192,"*";:GOTO40
100 REM ANZEIGE VON SPEICHERZELLEN
105 PRINT§192,"";:INPUT"ADR";H$:GOSUB1100
110 GOSUB1000:Z=D
115 FORS=ZTOZ+7:D=S:IFD>32767THEND=D-65536
120 B=PEEK(D):H$=" ":GOSUB1050
140 NEXT:D=Z+8:PRINT
145 RETURN
200 REM EINGABE VON BYTES
205 FORA=0TO7:S=Z+A:D=S:IFS>32767THENS=S-65536
207 PRINT§261+3*A,"";
209 H$="":INPUTH$
211 PRINT§261+3*A,"     ":IFH$=""THEN251
212 IFLEN(H$)>2THEN251
230 IFH$<"0"ORH$>"FF"THEND=Z:GOSUB1000:GOTO110
250 GOSUB1100:POKES,D
251 D=Z:GOSUB1000:GOSUB115
252 NEXT
260 GOSUB110:GOTO200
1000 REM DEZ/HEX-UMWANDLUNG D/H$
1020 H$=" ":PRINT§224,"";:IFD<0THEND=D+65536
1030 B=INT(D/256):GOSUB1050
1040 B=D-256*B:H$=""
1050 L=(BAND15)+48:H=(BAND240)/16+48
1060 IFH>57THENH=H+7
1070 IFL>57THENL=L+7
1080 H$=H$+CHR$(H)+CHR$(L)
1095 PRINTH$;:RETURN
1100 REM HEX/DEZ-UMWANDLUNG H$/D
1110 J=1:D=0:FORI=LEN(H$)TO1STEP-1
1120 N=ASC(MID$(H$,I,1))-48
1130 IFN>9THENN=N-7
1140 D=D+J*N:J=J*16:NEXT
1170 RETURN
```

G. Schnase

Gesamtverzeichnis der Club-Bibliothek

1. Mein Laser Home-Computer — 25.-DM
   Sanyo-Video-Vertrieb, Hamburg
2. Chip-Wissen, Computerspiele und Knobeleien — 35.-DM
   programmiert in Basic-Rüdeger Baumenn
3. Basic: Datein,Listen und Verzeichnisse — 30.-DM
   Franzis-Verlag - Busch -
4. Basic-Grundlagen und Beispiele — 15.-DM
   Topp-Verlag -Günter Abelt-
5. Basic-Computerspiele Band 1 und 2 je — 35.-DM
   Sybex-David H. Ahl
6. Programmieren von Mikrocomputern 1 — 25.-DM
   Einführung in Basic-Vieweg-Verlag-W.Schneider
7. Das Buch zum VZ 200-Hübben -Marienfels — 40.-DM
   (Siehe auch Buchbesprechung 4. INFO)
8. Laser Home-Computer-Software-System-Handbuch I — 35.-DM
   Sanyo-Video-Vertrieb, Hamburg -
9. Programmierung des Z 80 -Rodnay Zaks — 45.-DM
   Sybex-Verlag -
10. Das Laser-DOS- HC-Verlag- Gerhard Wolf — 35.-DM
11. Der Basic-Interpreter im Laser 110-310 — 35.-DM
    HC-Verlag- Gerhard Wolf
12. Das ROM-Listing zum Laser — 35.-DM
    HC-Verlag - Gerhard Wolf
13. Die Große Basic-Referenztabelle der 5 — 40.-DM
    Dialekte- Wolf-Detlev Luther
14. Weitere Kniffe u. Programme mit dem ZX Spectrum — 35.-DM
    Birkhäuser-Verlag
15. 102 Programmes pour Laser 200 & 310 — 40.-DM
    P.S.I. par Jacqes Deconchat
16. Computer Total Verrückt — 15.-DM
    Sybex-Verlag- Daniel le Noury
17. VZ 200 Memory Map i. engl. Sprache — 15.-DM
    mit Schaltplänen
18. Laser Jeux d' Action- Sybex-Verlag — 35.-DM

Leihbedingungen befinden sich in der 4. INFO-Kiste

ALFRED ZAHLTEN FRAGT OB SCHON 'SUPERTAPE' FUER DEN VZ EXISTIERT
LEIDER NOCH NICHT.ICH HABE VON 12.83 ALLE AUSGABEN UND KAUFE
SIE MIR AUCH WEITERHIN.SOLLTE SUPERTAPE FUER DEN VZ ODER LASER
ERSCHEINEN GEBE ICH SOFORT MITTEILUNG AN WOLFGANG.
WEITERHIN BESITZE ICH AB 1.84 ALLE AUSGABEN VON 'MC' UND 'HC'.
DIES NUR FALLS JEMAND EINEN BESTIMMTEN ARTIKEL SUCHT.
EINFACH BEI MIR ANFRAGEN.(UNTER OBIGER ADRESSE).
ES KANN MANCHMAL ETWAS DAUERN DA ICH ZUR SEE FAHRE.
DAS WAR'S ERSTMAL VON MIRIGRUSS AUS LUEBECK

Kurzbericht zur V.24 Schnittstelle von J. LUDE

Die V. 24 Schnittstelle ist voll funktionstüchtig und auch ihr Geld wert.
Ich habe die Schnittstelle in Verbindung mit einem Post-Modem DAG 1200 von SEL getestet.
Das Übertragen von Texten machte keine Probleme. Mit der mitgelieferten Software sind derartige Spielereien möglich.
Die Übermittlung von Prgrammen dagegen ist recht umständlich und erfordert auf der Sende- und Empfangsseite erhebliche Vorbereitungen in Richtung Hilfs-Software. Es besteht kein Befehl, um ein komplettes Basic-Programm zu übermitteln !
Man muß auf beiden Seiten (Sender und Empfänger) die Anfangs- und Endadressen des zu übermittelnden Programmes kennen. Erst dann könnte mit zeitlicher Absprache eine Übermittlung klappen.

Die Geschwindigkeit ist leider auch recht mäßig, da nur 300 Baud möglich waren.

Ich möchte sagen, daß der finanzielle Aufwand z.Zt. nicht lohnt, da es im Club keine Gegenstelle gibt.

Klaus Neumann- Wetzlar -

DANN HABE ICH FOLGENDE PROGRAMME ZU VERKAUFEN (ALLE ORIGINAL):

1. IN LINE ASSEMBLER
2. DISASSEMBLER
3. HAUSHALTSBUCHFUEHRUNG
4. ADRESSENVERWALTUNG
5. BIBLIOTHEK
(JE 15.-DM)
6. GEDAECHTNISTRAINER/MORSEN (10.-DM)

ALLES AUF KASSETTE.

DIES WEIL ICH AUF DISKETTEN UMGESTIEGEN BIN UND ICH MIR DIE ARBEIT DES UMSCHREIBENS NICHT UNBEDINGT MACHEN MOECHTE.

WER INTERESSIERT IST BITTE WENDEN AN :

THOMAS SCHARBOW
MENDELWEG 14
2400 LUEBECK 1

******* GILBERT BURCKHARDT *******

FRANZ-VOLK-STR. 1 7600 OFFENBURG

Programmbeschreibung: GRAFIK-MASTER

Nachdem das Menue erscheint kann man zwischen 6 Funktionen wählen.

1. Neue Zeichnung anfertigen

Verzweigt zum ZEICHEN-Unterprogramm.
TASTURBELEGUNG:
Q- hoch A- runter O- links P- rechts
C- COPY auf den Drucker

Die Farben werden durch das Drücken der Tasten 1-4 gewählt. Farbe 1 entspricht der Hintergrundfarbe und dient daher zu Löscharbeiten.

Durch drücken der M-Taste wird die erstellte Grafik durch aufruf des Unterprogrammes ab Zeile 2100 gesichert und dann ins Menue zurückgesprungen.

2. Bild einlesen

Eine schon abgespeicherte Grafik wird in nur 30 Sekunden eingelesen !!

3. Bild abspeichern

Vezweigt zum Unterprogramm ab Zeile 2000 welches das gezeichnete Bild abspeichert.

4. + 5. COLOR,1 / COLOR,0

Bildschirmfarbe kann gewählt werden.

6. Gegenwärtige Grafik

Zeigt das Bild, an dem momentan gearbeitet wird. Nachdem ein Bild eingelesen wurde kann es hiermit angeschaut werden. Ein weiterarbeiten ist sofort möglich.

TIP:

Hat man ein Bild noch nicht abgespeichert und wählt versehentlich Nummer 1 aus dem Menue, so kann man das Programm mit BREAK unterbrechen und dann mit RUN starten. das gezeichnete Bild ist somit gerettet.

TOKEN HEX	TOKEN DEZ	BASIC WORT	Maschinen Programm	RAM Ausgang
80	128	END	1DAE	
81	129	FOR	1CA1	
82	130	RESET	0138	
83	131	SET	0135	
84	132	CLS	01C9	
85	133	CMD		7973
86	134	RANDOM	01D3	
87	135	NEXT	22B6	
88	136	DATA	1F05	
89	137	INPUT	219A	
8A	138	DIM	2608	
8B	139	READ	21EF	
8C	140	LET	1F21	
8D	141	GOTO	1EC2	
8E	142	RUN	1EA3	
8F	143	IF	2039	
90	144	RESTORE	1D91	
91	145	GOSUB	1EB1	
92	146	RETURN	1EDE	
93	147	REM	1F07	
94	148	STOP	1DA9	
95	149	ELSE	1F07	
96	150	COPY	3912	
97	151	COLOR	389D	
98	152	VERIFY	3738	
99	153	DEFINT	1E03	
9A	154	DEFSGN	1E06	
9B	155	DEFDBL	1E09	
9C	156	CRUN	372E	
9D	157	MODE	2E63	
9E	158	SOUND	28F5	
9F	159	RESUME	1FAF	
A0	160	OUT	2AFB	
A1	161	ON	1F6C	
A2	162	OPEN		7979
A3	163	FIELD		797C
A4	164	GET		797F
A5	165	PUT		7982
A6	166	CLOSE		7985
A7	167	LOAD		7988
A8	168	MERGE		798B
A9	169	NAME		798E
AA	170	KILL		7991
AB	171	LSET		7997
AC	172	RSET		799A
AD	173	SAVE		79A0
AE	174	SYSTEM	0000	
AF	175	LPRINT	2067	
B0	176	DEF		795B
B1	177	POKE	2CB1	
B2	178	PRINT	206F	
B3	179	CONT	1DE4	
B4	180	LIST	2B2E	
B5	181	LLIST	2B29	
B6	182	DELETE	2BC6	
B7	183	AUTO	2008	
B8	184	CLEAR	1E7A	
B9	185	CLOAD	3656	
BA	186	CSAVE	34A9	
BB	187	NEW	1B49	
BC	188	TAB(		

DEFSTR 1E00

TOKEN HEX	TOKEN DEZ	BASIC WORT	Maschinen Programm	RAM Ausgang
BD	189	TO		
BE	190	FN		7995
BF	191	USING	2CBD	
C0	192	VARPTR	24EB	
C1	193	USR	27FE	
C2	194	ERL	24DD	
C3	195	ERR	24CF	
C4	196	STRING$	2A2F	
C5	197	INSTR		799D
C6	198	POINT	0132	
C7	199	TIME$		7976
C8	200	MEM	27C9	
C9	201	INKEY$	019D	
CA	202	THEN		
CB	203	NOT		
CC	204	STEP		
CD	205	+		
CE	206	-		
CF	207	*		
D0	208	/		
D1	209	^		
D2	210	AND		
D3	211	OR		
D4	212	>		
D5	213	=		
D6	214	<		
D7	215	SGN	098A	
D8	216	INT	0B37	
D9	217	ABS	0977	
DA	218	FRE	27D4	
DB	219	INP	2AEF	
DC	220	POS	27F5	
DD	221	SQR	13E7	
DE	222	RND	14C9	
DF	223	LOG	0809	
E0	224	EXP	1439	
E1	225	COS	1514	
E2	226	SIN	1547	
E3	227	TAN	15A8	
E4	228	ATN	15BD	
E5	229	PEEK	2CAA	
E6	230	CVI		7952
E7	231	CVS		7958
E8	232	CVD		795E
E9	233	EOF		7961
EA	234	LOC		7964
EB	235	LOF		7967
EC	236	MKI$		796A
ED	237	MKS$		796D
EE	238	MKD$		7970
EF	239	CINT	0A7F	
F0	240	CSNG	0AB1	
F1	241	CDBL	0ADB	
F2	242	FIX	0B26	
F3	243	LEN	2A03	
F4	244	STR$	2936	
F5	245	VAL	2AC5	
F6	246	ASC	2A0F	
F7	247	CHR$	2A1F	
F8	248	LEFT$	2A61	
F9	249	RIGHT$	2A91	
FA	250	MID$	2A9A	
FB	251			

1. VZ./LASER FAN CLUB
INTERNATION. CLUB FUER SANYOS KLEINE
WOLFGANG MASCHKE TEL.:030/663 64 03
WALTERSDORFER CHAUSSEE 99
1000 BERLIN 37

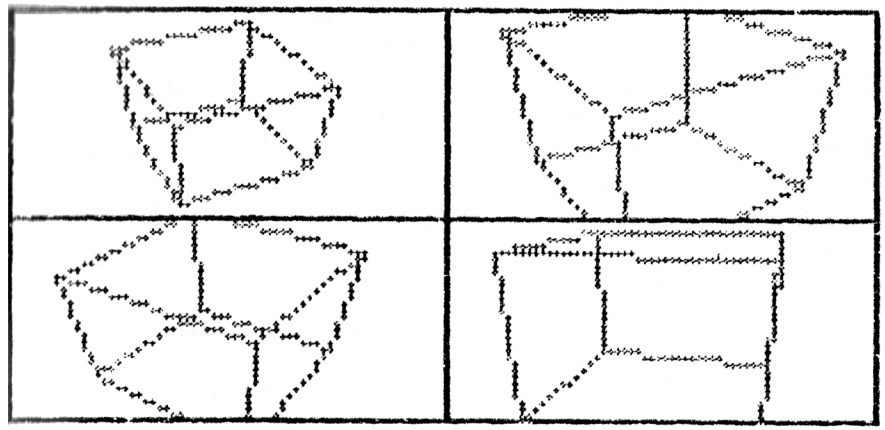
VZ-200 III

Auswahl 1985

10. INFO-KISTE

LISTINGS + 2. HAND + SOFTTEST + EINLADUNG + TRICKS + MC TIPS
GEDANK-BUCHLISTE + AUTOREN-CODE + NEUE PROGRAMME + INFOS +++

Copy von 3 D Würfel von Helmut Bartak-Wetzlar



BRENNWEITE = 40

Impressum

CLUB-KISTE Nr. 10
August 1985
Auflage 150 Stück

Herausgeber:
1. VZ.-/LASER FAN-CLUB
internationaler Club
für Sanyos Kleine ....

Clubanschrift:
Wolfgang Maschke
Waltersdorfer Chaussee 99
1000 Berlin 47

Tel.: ab 18.00 Uhr
030/ 665 64 03

Einzahlungskonto
Postgiroamt Berlin
PLZ. 100 100 10
(J. Maschke)
Kt. Nr. 36460- 107

Die INFO-KISTE erscheint
alle zwei Monate-
jeweils am 15.ten

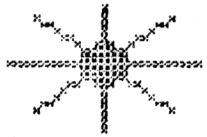
++++++++++++++++++++++++
Nachdruck, auch auszugs-
weise, ohne Genehmigung
nicht statthaft !
++++++++++++++++++++++++

Für Programme ,Tips und
Tricks wird keine Verant-
wortung übernommen.
Rückfragen bitte direkt
an Verfasser richten .

Spenden werden gerne an-
genommen !

Inhalt

	Seite
Guten Tag Freunde	3 - 4
Einladung i.d.Heide	5
Knüllerpreis für Joyst.	5
GP-100 A - Tip	6
Der Anfang ist gemacht	7
Aussteiger angebot	8
Programmbeschreibung	9 + 11
Turbo- Tape	10
Soft- u. Hardwaretest	13 - 17
Wie werde ich Könner !	18
Magnum Quest	19
Kassenprogr. auf Floppy	20
Schnelles Basic	21 - 22
Buchbesprechung	23
Cursorschrift m. Beep	24
Nachtrag	25
Mithörschaltung	26
Sicherheitskopien	27
Tips und Tricks auch für Forth	28 - 30
Durchleuchtung	31 - 32
Maschinentips und Listing	33,35-36
Peinlich !!	34
Allerlei	37
MSAVE und Monitor	38 - 40
Buchverzeichnis	41
Test V.24 Schnittstelle	42
Grafik-Master	43



Guten Tag Freunde !
Trotz der sommerlichen Jahreszeit konnte die INFO-KISTE wieder pünktlich erscheinen. Von Presseflaute konnte bei uns nicht die Rede sein--Informationen gab es wieder genug !
Der Mitgliederstand stagnierte jetzt, das heißt, für einige Aus- und Umsteiger kamen entsprechend neue Mitglieder hinzu, so daß die Anzahl der Mitglieder etwa 100 - beträgt.

Der letzte Stand zum Speakeasy :
Vor sechs Wochen habe ich fernmündlich mit der Firma AZTEC Rücksprache genommen. Mir wurde mitgeteilt, daß die entsprechenden Stecker nicht zu haben sind. Da Herr LUDE, als Hersteller der V.24 Schnittstelle eine Bezugsquelle für die Stecker haben muß, gab ich seine Anschrift durch.
Vor 14 Tagen wurde mir gesagt, daß der LASER keine "richtige" Centronic-Schnittstelle hat und der LUDE sich mit dem Bau des Interface's für das Speakeasy befaßt.Also wir bleiben weiterhin dran- Lieferung ungewiss !
Durch unser Mitglied Gernot SCHNASE bin ich an preiswerte Original-Joysticks gekommen und habe 1 Dutzend gekauft. Ich bitte von dem Angebot in der Innenseite regen Gebrauch zu machen, damit ich nicht auf den Joys sitzen bleibe. Wer weiss , wie lange es die Dinger überhaupt noch gibt.

Ich habe in dieser INFO-KISTE ein klitzekleines Programmlisting beigelegt. Nach dem Eintippen kann auf dem Seikosha GP 100 A ein Bestellschein für Programme gedruckt werden. Es wäre schön, wenn die Mitglieder die den Drucker haben, diesen Schein für ihre Bestellungen verwenden würden. Es erleichtert mir die Arbeit sehr, wenn die Programmbestellungen in dieser Form hier ankämen. Ferner bitte ich, die Programme in numerischer Reihenfolge aufzuschreiben und den Preis auszurechnen!
Wenn ich auch stets bemüht bin, alle Bestellungen so schnell wie möglich zu erledigen, kam es doch Ende Juni 85 zu längeren Lieferfristen, da ich für wenige Tage verreist war und es deshalb nicht alles so schnell geschafft habe.

Erheblichen Zeitaufwand und Unkosten habe ich in den Fällen, in den Mitglieder die Briefe unzureichend frankieren. Abends heimgekehrt erwartet mich dann eine Benachrichtigung von der Post, den Brief dort abzuholen. Benzinkosten-Parkplatzsuche-Anstehen- sind dann die Folge !! Vom Ärger will ich dann garnicht sprechen, wenn darin dann noch bestellte Programme angemahnt werden, die gerade zwei Tage vorher abgeschickt wurden.

Wegen einer Fehlbedienung der Floppy sind einige der eingesandten Programme verschwunden. Ich kann auch nicht genau feststellen, von wem diese Programme waren. Die Autoren bitte ich, mir die Bänder nochmals zu übersenden.

Für einige Programme sind sicher umfangreiche Bedienungsanleitungen notwendig, die aber nicht immer alle in der INFO-KISTE aufgenommen werden können. Sollten diese Erklärungen nicht im Programm aufgenommen werden können, bitte ich entweder darum einige Kopien dieser Erklärungen beizulegen oder ein zusätzliches Basic-Programm mit LPRINT zu fertigen. Ich kann dann den Programmkäufern ein Exemplar der Erklärung beilegen.

Die DOS-Version 1 hat einen Fehler. Außerdem fehlt der Befehl STATUS mit dem man feststellen kann, wieviel Speicherplatz auf der Diskette noch vorhanden ist.
Eigentlich wäre nach dem bürgerlichen Gesetzbuch eine sog. Nachbesserung fällig! Aber wer soll das gerichtlich durchsetzen ? Mitglied SUKOWSKI (EMDV) hat sich bei Sanyo-Video (jetzt TE-DEC) stark gemacht. Der Kundendienstberater BÜSCHER wollte sich in Japan um Beischaffung der verbesserten ROM's kümmern, die man dann austauschen müßte.-Wir werden sehen -

Das Mitglied Gero STRIECK aus Berlin und auch ich, haben uns entschlossen je einen VZ 200 von BÜNDGENDS (Siehe INFO-KISTE Nr. 9) für hochauflösende Grafik umbauen zu lassen.Der Endpreis steht z.Zt. noch nicht fest. Bei Redaktionsschluß (1.8.85) waren die Geräte noch nicht zurück ! Über das Resultat wird in der nächsten INFO berichtet.

Aus gegebenen Anlaß bitte ich die Autoren von Abenteuerspielen mir eine Lösung zuzusenden.

Könnt Ihr Euch vorstellen, daß ich seit bestehen des Clubs bisher an Interessierte, die nicht Mitglied geworden sind 155 Drucksachen zum Selbstkostenpreis von 1.10 DM verschickt habe ??

Tschüß- bis zum nächsten Mal

Einladung

Vom 21.9.85 bis zum 23.9.1985 kann wieder ein Treffen in der Lüneburger Heide stattfinden !
Mitgliedern wird dadurch Gelegenheit gegeben, andere Mitglieder zu einem Erfahrungsaustausch zu treffen. Auch ich würde mich wieder freuen, einige von Euch wiederzusehen oder kennenzulernen.
Im Augenblick ist eine Ferienwohnung noch frei, so daß evtl. für eine Familie Unterkunft geboten werden kann (tägl. 25.-DM) -Bettwäsche wäre dann mitzubringen !

Anmeldungen werden bis 10.9.1985 erbeten ! Bitte um Mitteilung der geplanten Ankunft...

Anschrift: 3115 Rosche, OT Borg 15 A

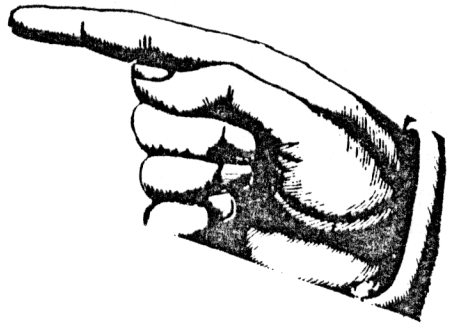
Wer hat Videotext ??
Jede Woche neu - Seite 188 und 189 - Programme zum Abtippen, die sogar auf dem LASER unverändert laufen !!

==========
KNÖLLERPREIS FÜR JOYSTICKS
==========
==========
KNÖLLERPREIS FÜR JOYSTICKS
==========

ORIGINAL LASER JOYSTICKS-SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

NUR 35.-DM ZZGL.PORTO

SOFORT ÜBER DEN CLUB ZU HABEN !!



Seikosha GP 100 A - Farbband-Tip

Da ich des öfteren von den Mitgliedern Briefe erhielt, die mit dem Drucker gefertigt wurden und wegen des schlechten Farbbandes kaum leserlich waren - hier mein TIP !!

Das Farbband besteht aus einem Endlosband, welches durch zwei kleine Kassetten läuft.
Beide Kassetten lassen sich mit einem scharfen Messer problemlos öffnen.
Hierbei stellt man dann fest, daß sich in der rechten Kassette lediglich eine gefederte Umlenkung für das Farbband befindet, wogegen in der linken Kassette eine Schaumgummirolle untergebracht ist. Um diese Rolle, die mit Farbflüssigkeit versehen ist, wird nun das Band geführt. Wenn die Rolle leer ist, wird die Druckerschrift immer unleserlicher.

Es gilt also, die Rolle wieder zu füllen.
Hierzu muß man ca. 3 mm vom Mittelpunkt, der auf der Kassette deutlich zu erkennen ist, ein kleines Loch (ca. o.5 mm oder kleiner bohren. Wenn man will noch ein Zweites auf der gegenüberliegenden Seite.
Mit einer Einmalspritze aus der Apotheke, die ein wenig ! mit schwarzer Stempelkissenfarbe gefüllt wurde, geht man dann durch das Loch und drückt die Farbe in die Rolle.
Beim ersten Druckversuch wird man dann feststellen, das derselbe zuerst sehr dick und ungleichmäßig ist. Wenn man aber den Drucker einige Zeit in Betrieb läßt (Ausdruck eines längeren Listings) gibt sich das dann bald. - 15.- -20.-DM gespart.
Das kleine Loch kann man mit etwas Knete oder Tesafilm verschließen.
Das kann man solange wiederholen, bis das Farbband löcher hat.

Ich hoffe, daß ich nun in Zukunft keine unleserlichen und nicht zu kopierenden Zuschriften mehr erhalte !

Euer Oberfan

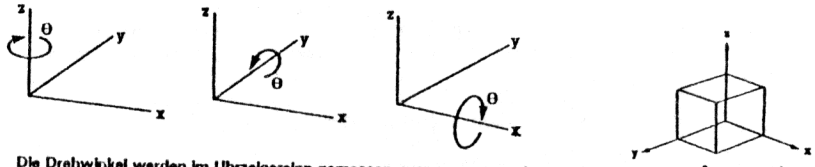
HELMUT BARTAK LAHNBERGWEG 8 6330 WETZLAR

3D-GRAFIK

DER ANFANG IST GEMACHT !!!

DIE BEIDEN PROGRAMME '3D-SPIRALE' UND '3D-WUERFEL' SIND EIN VERSUCH, ROUTIERENDE 3D-GRAFIK AUF DEN BILDSCHIRM ZU BEKOMMEN.
ICH HABE EIN PROGRAMM DAS EIGENTLICH FÜR DEN C64 MIT SIMONS-BASIC GESCHRIEBEN WURDE, FUER DEN VZ UMGESCHRIEBEN.

DIE AUFLÖSUNG IST ZWAR NICHT SO GUT (SIEHE COPY), ABER ES GEHT!
DIE PROGRAMME SIND SEHR RECHENINTENSIV (15 SEK BIS ZUM BILDAUFBAU) UND FUNKTIONIEREN NUR MIT EXT.-BASIC.
DIE BERECHNUNGEN BERUHEN AUF DEM WELLTKOORDINATENSYSTEM.



Die Drehwinkel werden im Uhrzeigersinn gemessen, wenn man von einem Punkt auf dem positiven Teil der Drehachse auf den Ursprung schaut

Axonometrie

PROGRAMM '3D-SPIRALE' ZEIGT EINE SPIRALE IM FREIEN RAUM, DIE GEZOOMT UND JE NACH EINGABE DES BETRACHTER-STANDPUNKTES X,Y,Z UND DER ANNZAHL DER ECKEN, VON ALLEN SEITEN BETRACHTET WERDEN KANN.

PROGRAMM '3D-WUERFEL' BASIERT AUF DEM GLEICHEN GRUNDPROGRAMM.
ES UNTERSCHEIDET SICH NUR IN DER GRAFIK.
AUF DEM BILDSCHIRM ERSCHEINT NACH EINGABE DER BRENNWEITE, NACH CA. 15 SEK RECHENZEIT EIN RAHMEN IN MODE(1) DER IN 4BILDER UNTERTEILT IST. (SIEHE COPY)
DANACH BAUEN SICH SOFORT DIE BILDER AUF. 4 DRAHTMODELL-WUERFEL AUS VERSCHIEDENEN RICHTUNGEN BETRACHTET.
UM DIE WUERFEL GANZ ZU SEHEN, SOLLTE MAN DEN BRENNWEITENFAKTOR NICHT ÜBER 50 WÄHLEN. JE HÖHER MAN DEN BRENNWEITENFAKTOR WÄHLT, UM SO NÄHER KOMMT MAN DEM WUERFEL UND STEHT BEI 100-200 SCHON IM WÜRFEL DRIN UND SIEHT VIELLEICHT NOCH EINE KANTE JE NACH ANSICHT.

DAS BILD STEHT CA. 20 SEK. DANACH SCHALTET DAS PROGRAMM AUTOMATISCH IN MODE(0) UND ES WIRD DER TEIL DES PROGRAMMES AUFGELISTET, DER DIE 4 ZEILEN MIT DEN X,Y,Z-WERTEN BEINHALTET, DIE ZUR ROTATION UND DAMIIT ZU NEUEN ANSICHTEN NOTWENDIG SIND.
MAN SETZT NEUE WERTE EIN UND KANN NACH EINEM NEUSTART DIE

4 WÜRFEL AUS NEUEN PERSPEKTIVEN BETRACHTEN.
DIE SPIELEREI MIT DEN X,Y,Z-WERTEN UND DER BRENNWEITE SIND FASZINIEREND UND WER SICH DAMIT NÄHER BESCHÄFTIGEN MÖCHTE, DER KANN AUCH EINE SEHR GUTE UND DETAILIERTE BESCHREIBUNG DES C64-PROGRAMMES VON MIR BEKOMMEN, WORIN GENAU BESCHRIEBEN IST WIE DAS PROGRAMM FUNKTIONIERT.
DIE COPY VERZERRT ÜBRIGENS DEN WÜRFEL ETWAS, DA DAS BILDSCHIRMFORMAT NICHT SO BREIT IST.

MIT ETWAS ÜBUNG UND DURCHBLICK KANN MAN AUCH DURCH VERÄNDERUNG DER POLYGONLISTE (KOORDINATEN DER RAUMPUNKTE U. DER KANTEN) NEUE GRAFIKEN EINSETZEN.

ICH WÜNSCHE ALLEN DIE MIT DIESEM PROGRAMM ARBEITEN WOLLEN,

VIEL SPASS

Lieber Wolfgang,

aufgrund eines günstigen Angebotes habe ich mich heute kurzfristig entschlossen, einen Systemwechsel vorzunehmen (Commodore 128).
Deshalb möchte ich hiermit, eigentlich schweren Herzens, meinen Austritt aus dem Club bekanntgeben.

Gleichzeitig möchte ich meine komplette Hard- und Software zu einem, wie ich glaube, günstigen Preis den Clubmitgliedern anbieten(komplett oder einzeln):

VZ 200 1 1/2 Jahre + Staubschutzhaube	NP	270,--	für	100,--
64k Erweiterung 1 1/2 Jahre	NP	260,--	für	150,--
DD 20 Floppy Disk Drive mit Interface 3 Monate alt kostenlos dazu: 12 Disketten mit ca. 60 Programmen, 1 Diskettenbox	NP	660,--	für	500,--

Komplettpreis mit Josticks nur 700.- DM !

Angebote bitte erst nach dem 28.8.85, da ich in der Zeit vorher in Urlaub bin, an folgende Adresse:

Frank Nasarzewski
4057 Brüggen 1
Birkenweg 9
Tel. 02163/5397

Programmbeschreibung von Wolfgang Wesemann

DIE ZITADELLE DES ZAUBERERS

von
Wolfgang Wesemann

Die friedliebenden Bewohner des Tals der Weiden leben in Angst und Schrecken, seit der Zauberer Balthus Dire die Herrschaft über das Königreich von Craggen Rock übernommen hat.

Schon seit längerer Zeit liefen Gerüchte um, der Zauberer wolle seine weitreichenden Eroberungsfeldzüge in diesem Tal beginnen. Vor einigen Tagen kam schließlich die Schreckensbotschaft, daß Balthus Dire ein Heer von den finstersten Gestalten in seiner Zitadelle zusammenziehe, die in den nächsten Wochen das Tal angreifen sollen.

Sofort begann man zu handeln. Boten wurden ausgesandt, um alle Bewohner des Tals zu benachrichtigen. Die Nachricht kam auch dem großen Zauberer von Yore zu Ohren. Ihm war klar, daß das Tal einen Angriff nicht überstehen würde.

Da er selbst schon zu alt war, sandte er seinen besten Schüler aus, um Balthus Dire zu besiegen, und damit einen Angriff zu verhindern, bevor dieser seine Heerscharen in Gang gesetzt hat.

Dieser Meisterschüler bist DU !!!

Du hast Dich gleich auf den Weg gemacht und es gelang Dir sogar, die Wachen am Tor der Zitadelle zu überlisten, Dich hineinzulassen. Jetzt stehst Du im Hof und mußt versuchen, Dich bis zu dem Zauberer durchzuschlagen und ihn außer Gefecht zu setzen. VIEL GLÜCK !!!

Dieses Textadventure entstand nach Motiven aus dem gleichnamigen Buch von STEVE JACKSON. Es zeichnet sich durch recht ausführliche Beschreibungen aus und belegt ca.30 000 Bytes.

Die Befehle setzen sich aus ein oder zwei Wörtern zusammen. HILFE,LISTE,UNTERSUCHE,HINSETZEN,UNTERHALTEN und SPIELEN sind nur einige von ihnen.
Es wird zuerst das Verb, dann das Substantiv eingegeben. Dabei sollten die Worte alle ausgeschrieben werden. Abkürzungen sind nur bei langen Substantiven möglich (z.B. GLAS MIT SPINNE).
Zusätzlich zu den 'normalen' Befehlen kannst Du auch noch zaubern. Folgende Zauber stehen zur Verfügung :

STAERKEZAUBER - Mit diesem Zauber ist es möglich seine Körperkräfte zu erhöhen, die z.B. durch Kämpfe geschwächt werden (s. unten).

MIDASZAUBER - Dieser Zauber verwandelt Steine und ähnliche wertlosen Gegenstände, die man überall findet, in (Falsch-)Gold. Sehr nützlich für Bestechungen und ähnliches !

SCHWEBEZAUBER - Wie der Name schon sagt, kann man mit Hilfe dieses Zaubers schweben. Man wird ihn in so mancher Situation brauchen !

ACHTUNG: Da Du kein ausgelernter Zauberer bist, verfügst Du nur über eine begrenzte Zauberkraft. Je öfter Du zauberst, desto mehr sinkt Deine Zauberkraft !
Allerdings kannst Du diese Zauberkraft durch magische Gegenstände oder Zaubertränke auch erhöhen.

Außer dem Zaubern besteht auch noch die Möglichkeit zu kämpfen !
Entweder mußt Du kämpfen, weil Du angegriffen wirst, oder Du greifst selbst an. Dies kannst Du mit hilfe des Befehls KAEMPFE tun.

Es geht dann in die Kampfrunde, wo Deine Stärke und die Deines Gegners angezeigt wird. Der Computer ermittelt dann die jeweilige Kampfkraft und zieht dem Verlierer einen Punkt ab.Große Stärke ist hierbei natürlich von Vorteil.

Der Kampf ist beendet, wenn einer von euch beiden getötet wurde. Du kannst aber auch jederzeit fliehen, sofern Du noch mehr als zwei Stärkepunkte besitzt. Die Flucht kostet Dich nämlich zwei Deiner Punkte. Das ist halt der Preis für Feigheit !!!

Jetzt aber Viel Spaß bei

DIE ZITADELLE DES ZAUBERERS

Robert Landinger
Seestr. 5
8307 Essenbach
Tel.: 08703 / 12 10

Doch nun zu wichtigerem:

1) Wer kann mir sagen, wie das Turbotape von Klaus Mayer(Bremen) funktioniert. Ich kann zwar das TT laden, aber das laden eines in TT auf den Massenspeicher geladenen Programmes funktioniert nicht.
2) Wer kann mir einige Tips für ML-Anweisungen geben. Da ich von der Maschinensprache 0 Ahnung habe, und nicht mal die Code kenne muß derjenige, der sich entschloßen hat mir die Sprache einigermaßen beizubringen, viel Geduld haben.
3) Wer kann mir Auskunft über eine bessere Tastatur geben. Wichtig ist , daß sie gut funktioniert.
4) Wer möchte mit mir Software tauschen. Unter meinen Programmen: OLYMPICA?, K I LL T H E J U N G L E

Spielbeschreibung zu DIE DIAMANTEN DES GRAFEN D.

Bei Interpol ist die Hölle los. Die Diamanten der Milliardärstochter Sirmel sind spurlos verschwunden.
Man fand Frau Sirmel am Montagmorgen sowohl ihrer Diamanten, als auch ihres Blutes beraubt, tot auf dem kniehohen Perser liegen, das Fenster auf, der Täter fort.
Der Verdacht fiel sofort auf den jungen Grafen D. und zwar aus folgenden Gründen:

1 - Er hatte weder ein Alibi, noch eine Erklärung für sein sattes Aussehen.

2 - Da er vor einigen Jahren den gräflichen Landsitz in Transilvanien erbte (sein Vater wurde tragischerweise von einem gewissen Prof. Popov ermordet), mußte er eine horrende Erbschaftssteuer zahlen und steckt nun über beide Beißzähne in Schulden. Das Schloss ist verpfändet, der Graf selbst arbeitet als Nachtwächter, Prorektor einer Mittelschule und als Programmierer rund um die Uhr.

Heute wohnt der Graf in einer bescheidenen 4 1/2-Zimmerwohnung in einem kleinbürgerlichen Villenviertel.
Da vermutet wird, daß die Beute dort versteckt ist, beauftragt man DICH sie zu suchen. Du hast nur zwei Möglichkeiten:

Der beste lebende Detektiv zu bleiben oder der fünftbeste Tote zu werden ! (die anderen vier waren schon drin)

Du trittst in das Wohnzimmer ein, die schwere eiserne Tür fällt hinter Dir zu ...
Die Suche kann beginnen !

Es handelt sich hier um ein Adventure mit viel Grafik. Die Eingabe der Befehle erfolgt in zwei Worten:

Substantiv (Leerzeichen) Verb z.B. Fenster sehen

Das kann aber auch auf "Fens sehe" verkürzt werden (jeweils die ersten vier Buchstaben von Substantiv und Verb).
Fragt das Programm nach einem Gegenstand, so muß der Name vollständig eingegeben werden !
Eine Befehlsliste wird im Programm gegeben. Wenn man in eine bestimmte Richtung gehen will, so gibt man einfach den betreffenden Anfangsbuchstaben ein. Um Hoch oder Runter zu gehen, gibt man H bzw. U ein.

Übrigens: Im Haus sind fünf Tips versteckt (Zettel, eingeritzt usw.). Keiner ist wertlos. Hier ein sechster:
"Ist das Holz erst abgelegt, ist der Stink wie weggefegt"

Nun zur 9. Info:

S. 7: Wäre es nicht möglich, das die Mitglieder ihre Programme über den Club compilieren lassen könnten? Ich stelle mir vor, das den Interessierten zunächst eine Liste mit den Dingen, die beim Programmieren zu beachten ist, übersandt wird, diese ihre modifizierten Basic-Programme an den Club senden und die Programme dann gegen Gebühr compiliert werden.

S. 39: Ich weiß nicht wie andere Mitglieder dazu stehen, aber ich finde die Idee, unseren Computer auf TRS-80 "aufzurüsten" zwar nicht schlecht, aber für meinen Geschmack doch etwas sehr teuer. Für 450,- DM bekommt man heute schon einen niegelnagelneuen C64, zu dem der TRS überhaupt keine Relation darstellt.
Ich meine das natürlich nicht abwertend, aber als Schüler kann man noch so computerbegeistert sein, wenn man die nötigen Kröten nicht hat, ist Sense!

Zu Kay:

Ich habe mich umgesehen und auch ein paar "Spezialausdrücke" gefunden. Hier die besten:

Havaridiot: Computer, der sich infolge einer Havarie unsinnig verhält.

Pennputer : Computer im Ruhestand

Umsturz-roboter : Roboter, der wegen seines hochgelegenen Schwerpunkts leicht die Balance verliert

So, das war's, bis zum nächsten Mal

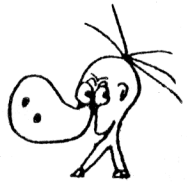
Chris Brunner

Zu S. 7

Interessierte Mitglieder können die Beschreibung des Compilers zum Porto- und Kopierpreis von 2.00 DM erhalten.
Das Compilieren dauert nur einige Sekunden. Die Schwierigkeiten werden jedoch beim Laden auf Kassette auftreten. Auf Diskette macht es sicher keine Schwierigkeiten !
Ich glaube eine Bearbeitungsgebühr von 1.00 DM ist angemessen.

Chris Brunner

8319 Velden 2
Ahornstr. 2



SOFTWARE-BESPRECHUNG

Ich möchte euch im Folgenden einige interessante Programme vorstellen und bewerten. Bitte beachtet aber, daß es sich dabei um meine ganz persönliche Meinung handelt, die ja nicht jeder teilen muß!

1. Folgende drei Programme gibt es bei

Bernd Meyer
Schwachh. Ring 133

2800 Bremen 1

zum Preis von je DM 10,-

1.1. Basic-Erweiterung I

Wie der Name schon sagt, eine Aufstockung des BASIC-Wortschatzes um 31 Befehle. Neben den üblichen neuen Befehlen wie TRACE, ON, Felherbehandlung, Variablendefinition, DEL, AUTO, usw., gibt es noch drei weitere Befehlsgruppen.

a) Grafik und Sound
Scrolls in HRG, Circle, Line usw.; Beep und vier Befehle für Turtlegrafic (ähnlich LOGO)

b) Cassettenoperationen
Merge, Maschinenprogramme abspeichern, SAVE-Geschwindigkeit verändern

c) Sonderbefehle
Doke (Doppelpoke), Speed zum Verändern der Ablaufgeschwindigkeit, Code zum Tastaturumbelegen (z. B. Y und Z vertauschen), berechnete GOTO und GOSUB (z. B. GOTO A+B)

Das Programm ist ca. 2500 Bytes lang und damit um 1K kürzer als das Extended-Basic in der Gesamtversion. Es stellt ganz bestimmt eine gute Investition da, zumal es durch die gut durchdachte Befehlsfülle und dem niedrigen Preis überzeugt. Zu diesem, wie auch jedem anderem Programm des Anbieters, kann man zur Information eine genaue Beschreibung anfordern, die kostenlos und völlig unverbindlich ist.

1.2. Turbotape

Ein 600 Bytes kurzes Maschinenprogramm, das die Abspeicherungsgeschwindigkeit von 600 auf 2400 Baud erhöht, also über vervierfacht. Natürlich kann ein so geSAVEtes Programm auch mit 4facher Geschwindigkeit verifiziert oder geladen werden.

Ein Programm, auf das viele bestimmt schon lange gewartet haben! Es werden nun aber auch höherwertige Cassetten benötigt, damit auch das problemlose Wiedereinlesen gewährleistet ist. Ansonsten: Sehr empfehlenswert!

1.3. Listschutz

Mit diesem Programm schützt man seine Programme vor unerlaubtem Listen. Man kann damit allerdings auch bereits geschützte Programme kopieren, was den Gebrauchswert wohl etwas senkt. Wenn man versucht, das laufende Programm zu BREAKen oder eine Fehlermeldung erscheint, stürzt der Computer ab und springt zum Restart.
Dieses Programm bedarf wohlkeiner Bewertung, oder?

2. Hier noch eine Programmsammlung von

Stephan Keilholz
Heikenbergstr. 4

3422 Bad Lauterberg

Die Sammlung nennt sich MC-ROUTIENEN und besteht aus insgesamt 17 Routienen.
Wie ihr sicher bereits erkannt habt, handelt es sich um kurze und nützliche Maschinenprogramme, als da wären:
Scroll in alle Richtungen in mode(0)
Simulationen der Befehle Renew, Restore ZN, Compress
Bildinvertierung
Farbmischprogramm
Listschutz
Bildschirm in Speicher ablegen und blitzschnell wiederholen
Prozessorregister auslesen
Speicherbereich mit einem Byte füllen
Cursor abschalten
und
Sprite!
Ein knapp 160 Bytes langes Programm, mit dem es möglich wird, 8 x 8 Punkte große Sprites zu definieren und zu bewegen! Wenn es auch eine arge POKE-Fummelei ist, immer noch besser als mit SET, RESET, und Co.! Endlich ist es möglich, auch große Objekte schnell über den Bildschirm zu bewegen, es lassen sich Kollisionen schnell und einfach abfragen und es werden auch keine bereits gesetzte Punkte beim Überfahren gelöscht!
Allein für dieses Programm allein hätte sich der Kauf schon gelohnt!
Doch es gibt noch ein letztes Programm mit Namen SYSTEM-POKE'S. In der Tat enthält es jede Menge interessante Adressen und, als Bonbon, eine Bauanleitung für einen Reset-Taster. Da dieser aber am Memory Expansion Port hängt, dürfte er für die meisten unter uns kaum interessant sein.

Alles in allem: Für 15,- DM erhält man ein Programmpaket, das vor allem für Maschinencode-Anfänger sehr interessante Dinge parat hält. Aber auch Fortgeschrittene Programmierer sind mit diesen Programmen nicht schlcht bedient.
Noch für Profis: Fast alle Routienen werden über USR aufgerufen; da das bei manchen sich störend auswirkt (Srolls) ist es relativ einfach, diese in den Interrupt einzubinden. Man muß dabei jedoch darauf achten, das der Computer nach der Ausführung im Interrupt-Vektor den Wert 201 vorfindet, sonst springt er bei jedem Mal zum angegebenen MC-Programm!

Ich hoffe, daß es euch spaßgemacht hat, einige neue Programme kennenzulernen und ich empfehle euch, zunächst einmal die Listen bei den angegebenen Adressen zu bestellen!

Also, bis zum nächsten Mal

Chris

Softwaretest von,Kay Theissel .....

Und noch ein Adventure.
" Lost City "

Dieses Adventure kommt von ABBEX. Unseren Engländern.
Damit ist es also in Englisch geschrieben und ein pures Textadventure.

Ikan Findem, der legendäre Forscher und Abenteurer hat die Verlorene Stadt gefunden und konnte mit letzter Kraft zurück.
Und nun beginnt dein Part.
Du machst dich auf die Suche nach der Verlorenen Stadt.
Mit dem Fallschirm springst du aus dem Flugzeug und landest in einer Schlucht. (Ich hoffe, daß ich den Text richtig übersetzt habe...)
Und auf geht's !
Es empfiehlt sich , auch die unsinnigsten Dinge mitzunehmen.
Unterwegs begegnet man allerlei Wesen, z.b. einem DWARF, einem GNOM, einem TROLL, usw.
(Was, zum Teufel, ist denn ein DWARF ???)

Durch Eingabe von N,S,E,W bewegt man sich in alle vier Himmelsrichtungen.
Allerdings oft nicht sofort.
Der Computer ärgert den Spieler dadurch, indem er sagt "Da ist kein Weg", obwohl es dort wirklich weitergeht.
Da gibts nur eins, sooft die Richtung eingeben, bis es klappt.
Auch mit Kommentaren spart der Computer nicht. Ganz im gegenteil.
Wenn man ihn z.b. Schuhe essen lässt, gibt er zur Antwort : "URRGH !".
Oder bei was essbarem :"Very Tasty , You're very friendly, ..."
Das Programm hat also Humor.

Übrigens : Ikan Findem = I can find'em (it) (Ich kann es finden)
Alles klar ?

Mein Urteil :

S u p e r !
Lost City hält mit Burg Ghorrodt sehr gut Schritt. (und umgekehrt...)
Das einzige, was fehlt, ist der "ich Blödmann ..." Effekt.
Teilweise ist es zu einfach. (kann auch daran liegen, daß ich viele Adventures gespielt habe...)
Ich möchte es euch trotzdem wärmstens ans Herz legen.
Besorgt euch aber vorher ein gutes Englischbuch...

Die Adresse von ABBEX :

ABBEX "The Games People"
Tavistock House
34-36 BROMHAM ROAD
Bedford MK 40 2QD

Super-Diskette

```
GESAMTUEBERSICHT---AUSWAHLMENUE
-------------------------------
PROGRAMMERKLAERUNG.......---> 1
GESAMTUEBERSICHT.........---> 2
ADRESSENPROGRAMM.........---> 3
TEXTPROGRAMM.............---> 4
TELEFONPROGRAMM..........---> 5
DRUCKEN VON ANSCHRIFTEN..---> 6
DRUCKEN VON ABSENDERN....---> 7
PROGRAMMALLERLEI.........---> 8
DRUCKEN EINER TEXTZEILE..---> 9
FREI.....................--->10
FREI.....................--->11
PROGRAMMENDE.............--->12
-------------------------------
```

Softwaretest von Kay Theissel .....

Ich möchte hier ein Programm besprechen, daß schon in Info 6/84 vorgestellt worden ist.
Meiner Meinung aber etwas zu dürftig. Deshalb hier noch mal, jetzt aber ausfürlicher.

" Die letzten Tage von Burg Ghorrodt "
Ein Textadventure der Fantasyklasse.
Der Zauberer Dhrubo und der Prinz Lhywenhuf sind auf der Burg Ghorrodt gefangen. Dhrubo konnte sich befreien und macht sich auf die suche nach seinem Freund Lhywenhuf.
Damit fängt der Spieler seinen Part an.
In der Rolle Dhrubos durchforscht er die Burg.
Durch Eingabe von "Lhywenhuf" oder "Dhrubo" kann der Spieler jeweils zwischen den Charaktern hin und herschalten.
Der Spieler Spielt also ZWEI Personen.

Dhrubo hat z.b. die Gabe zu hypnotisieren und zu zaubern.
Lesen kann er ebenfalls. (Mehr wird nicht verraten...)

Lhywenhuf dagegen ist bärenstark, was aber ab und zu auf Kosten des Gehirns geht....

So hat Lhywenhuf Erfolg, wo Dhrubo kapitulieren muß und umgekehrt.
Im Adventure sind viel Fallen eingebaut und wirklich gut gelungene Gags.
So merkt der Spieler später, daß Dhrubo alles andere als eine Schönheit ist.
Wenn man z.b. HILFE eingibt, gibt der Rechner Sinn- und Unsinnige Bemerkungen, die einem Helfen oder eben auch nicht.
Bei LAGE sagt der Computer dem Spieler, wo sich die Soldaten gerade aufhalten und wie weit das Feuer die Burg zerstört hat.
Das Feuer setzt der Spieler selbst in die Burg, früher oder später...

Hier mache ich einen Punkt. Ich will nicht so viel verraten.
Für diese Adventure wird viel Phantasie und ein scharfer Verstand gebraucht. Die Lösungen sind teilweise verblüffend und so mancher wird hinterher sagen : " Oh , ich Blödmann....."

Mein Urteil :

Der Name Erwin Jurschitza selbst ist schon ein garant für gute Software und spricht damit für sich selbst.
Aber trotzdem...
Mit " Die letzten Tage von Burg Ghorrodt " ist ein Meilenstein gesetzt worden.
Das Programm ist und bleibt eines der besten, daß ich hier besitze.
Und damit möchte ich es uneingeschränkt Empfehlen.
Man darf auf den zweiten Teil " Die Flucht nach Thyrrus " gespannt [redacted] sein.

GROULS MANFRED — TEL.NR.: 3266 (02406)

MASCHKE WOLFGANG — TEL.NR. 6636403 (030)

Sinus-Drobette

TEST des LIGHTPEN LP 2o von Uwe Schlenther

Für mittlerweile fast 7o DM bekommt man den Lichtstift mit Interface und eine Softwarekassette.
Nachdem man von der Kassette ein Maschinenprogramm geladen hat,welches das BASIC um den Befehl LPEN (X,Y) bzw. LPEN (X,Y,A) erweitert,kann's losgehen.
Auf der Kassette sind einige Demoprogramme gespeichert, die man sich zuerst anschauen sollte:

1.) Punkte und Linien
Dieses Programm zeigt den Einsatz des LPEN im Grafikmodus.Man kann Punkte und Linien zeichnen sowie Quadrate löschen.

2.) Figuren bewegen
Hier werden am oberen Bildschirmrand Figuren gezeichnet, die,wenn sie vorher mit dem LPEN berührt wurden an irgendeine Stelle des Bildschirms gezeichnet werden.

3.) Schreiben ohne Tastatur
Ähnlich wie beim DEMO 2 werden hier Buchstaben auf den oberen Bildrand gePRINTet,die man auf dem Bildschirm bewegen kann.

4.) BASIC-Quiz
Bei diesem Spiel stellt der Computer einfache Fragen über BASIC.Die richtige Antwort muß mit dem LPEN 'angekreuzt' werden.Ein freundliches Programm, denn egal wieviele Fragen man falsch beantwortet, am Ende erscheint die Meldung "Herzlichen Glückwunsch ! Sie haben alle Fragen richtig beantwortet."

Nun aber zum LPEN selber:
Es handelt sich um ein kleines,unscheinbares Stiftchen.
Der größte Teil ist das Interface,das vom Volumen her doppelt so groß sein dürfte,wie der LPEN.Ein kleiner Schalter,der beim Bildschirmkontakt betätigt wird,verhindert, daß der Bildschirm ständig flackert.Überhaupt ist das vielgepriesene Grafikkonstruieren mit diesem LPEN recht schwierig.
Aber trotzdem:der LPEN ist sehr empfehlenswert !!
Für Besitzer des VZ 2oo und LASER 11o: das LPEN-Programm benötigt 922 Bytes im Speicher.Beim 11oer bzw. dem VZ 2oo ist mindestens eine 16 K-Erweiterung erforderlich !

Uwe Schlenther

Zum Thema Anfänger:
Hier ein kleiner Tip für alle,die mit BASIC noch nicht so richtig zurechtkommen und sich bisher auf das Abtippen von Programmen beschränkt haben:
Nehmt euch mal einen Tag Zeit und lasst den Computer ausgeschaltet.Statt dessen nehmt ihr das BASIC-Hand-Buch und ackert es durch.Wenn ihr das gemacht habt, gibt es nur eins: ausprobieren !
Auch wenn es etwas verrückt klingt: die ersten paar Wochen wird nichts sinnvolles herauskommen,aber es wirkt !
Probiert ruhig alles aus.Solange ihr nicht anfangt herumzubasteln (am User-Port) könnt ihr eurem Computer nicht schaden !

Uwe Schlenther

Nun noch ein kleines Programm für EXTENDED BASIC:

```
1o ON ERROR GOTO 7o
2o MODE (1)
3o H=o:RANDOM:H1=RND(1o):RANDOM:R1=RND(1o)
4o PLOT 63-H,6+HTO63,63-RTO63+H,6+H
5o RANDOM:COLOR RND(3)+1
6o H=H+H1:R=R+R1:GOTO 4o
7o FOR I=o TO 1E3:NEXT:RUN
8o REM  von Uwe Schlenther,Nr. 24
```

Übrigens scheinen nun auch verschiedene Versionen des EXTENDED BASIC aufgetaucht sein.Die Folge: läd man mit CRUN/CLOAD ein Programm einer kürzeren EXTENDED BASIC-Version,so wird ein Teil überschrieben und der Computer stürzt ab.Also immer fremde XBASIC-Programme mit VLOAD laden !!

P.S.: Weil es aus dem Text etwas schwer erkennbar ist hier die Befehlsfolge für ON ERROR GOTO:

```
ø A SQUND GOTO 1oo
POKE 31469,161
```

Natürlich kann statt 1oo eine beliebige Zeilennummer eingesetzt werden.Die Zeile muß jedoch vorhanden sein !

Noch etwas zu meinen Programmen: Ich werde Dir bald wieder einige schicken, u. a. eine Version von LOGOS (Textverarb.), die mit der Dt. Tastatur zusammenarbeitet (damit ist auch dieser Brief geschrieben), ein Software-Drucker-Spooler und und und.

Hier noch einige Beiträge für die Info:
==========

Softwaretest 'MAGNUM QUEST'

Das Programm 'Magnum Quest' wurde als Advenure mit hochauflösender Grafik angeboten, und das mit 16K Speichererweiterung.

Ich hatte also große Erwartungen, als ich das Spiel zum ersten Mal lud, doch ich wurde nicht enttäuscht. Zuerst wird ein Vorprogramm geladen, das ein Bild von Thomas Magnum auf den Bild zaubert, dazu den Titel des Programms. Das Bild (natürlich in hochauflösender Grafik) bleibt während des ganzen Ladevorgans des Hauptprogramms sichtbar. Wenn das Programm geladen ist, sieht man das Bild des ersten Raumes.

Nach Druck einer beliebigen Taste schaltet das Programm auf Textmodus um, sagt, was man sieht und wartet auf Anweisungen. Nun muß man zeigen, was man als Thomas Magnum so alles kann. Wer jedoch noch keine Erfahrungen im Adventurespielen hat oder aus anderen Gründen nicht vorwärtskommt, für den liegt neben der Anleitung eine kleine Einführung bei, in der in erzählender Form beschrieben wird, wo man ist und was man tun muß. Man kann etwa die Hälfte des Adventures hier nachlesen, wobei man es doch lieber zuerst alleine versuchen sollte, den Rest aber muß man auf eigene Faust lösen.

Hier zeigt das Programm, was es vermag. Das Adventure ist recht schwierig zu lösen, man braucht doch einige zeit dazu. Auch darf man nicht meinen, alles wichtige stände in dem Text, den der Computer ausdruckt, man muß nämlich auch die Bilder beachten.

Ein Bild (es gibt ca. 20) erscheint immer, wenn man den Raum wechselt (es gibt allerdings 1-2 Räume ohne Bild, bei der Disk-Version haben vermutlich alle Räume ein Bild), oder wenn man 'SCHAU' eingibt.

Der Wortschatz des Programmes ist zwar nicht besonders groß, aber es gibt mehrere Ausdrücke, um eine Sache zu tun. So entspricht 'schau' 'siehe'. Auch kann man zwischen Verb und Nomen auch einen Artikel setzen, z. B. 'nimm das Beil', der Computer nimmt nur das erste und das letzte Wort. Auch werden von jedem Wort nur die ersten vier Buchstaben untersucht, man braucht lange Wörter also nicht auszuschreiben.

Ich finde das Programm gut gelungen und es wird Adventurefreunde wohl voll befriedigen können. Die Grafikbilder finde ich zum Teil etwas einfach gemacht, was aber auch der einzige Kritikpunkt wäre.

Das Programm ist in Basic geschrieben, wobei die Bilder an das Programm angehängt sind. Sie werden duch eine Masch.-Routine 'blitzschnell' in den Grafikspeicher geladen.

STEFFEN SIEBERT
Ringstraße 30
2970 EMDEN

Das Programm ist also insgesamt empfehlenswert und der Preis von DM 49.-- (für die Kassettenversion) ist noch vertretbar.

==========

KassettenProgramme auf Floppy überspielen

Beim überspielen von einigen MaschinenProgrammen auf Floppy gab es bei manchen Leuten Probleme, z. B. mit der Lightpen-Routine.

Man muß bei MaschinenProgrammen zwei Dinge beachten. Zum ersten darf das Programm das IY-Register nicht verändern, oder man muß es mit PUSH retten.

Zum zweiten darf der RAMTOP-Zeiger nicht verändert werden. Hierbei entstehen sicher die meisten Probleme, da sich viele Programme am Speicherende ablegen, so auch die Lightpenroutine. Es gibt aber einen Trick: Man initialsiert die Floppy neu. Das geschieht durch aufruf der Routine ab 4004h. Der Aufruf kann entweder durch das Programm geschehen, oder wird nach laden des Programms von Kassette wie folgt getan:

POKE30862,4:POKE30863,64:PRINTUSR(X)

Nun muß die Floppy wieder normal laufen.

Für die Lightpenroutine heißt das: Laden von Kassette, initialisieren der Floppy und abspeichern mit 'BSAVE'Name',8000,84fe' Ich hoffe, damit alle Probleme beseitigt zu haben.

==========

Noch ein Nachtrag zu Schnupper-Forth. Das Programm ist aus dem Katalog 85/86* entnommen. Im Katalog ist das Listing vollständig abgedruckt, d. h. es gibt noch einige weitere Befehle. Außerdem ist eine ausführlichere Einführung in Forth abgedruckt.

Der Katalog ist gegen DM 2.-- in Briefmarken bei Ing. W. Hofacker GmbH, Tegernseer Str. 18, 8150 Holzkirchen erhältlich.
* von Hofacker

==========

Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung

Ich suche Informationen, Tips, Listings usw für den TRS80 !!!
Wenn Ihr etwas habt, so schickt es mir bitte.

Meine Adresse: Steffen Siebert, Ringstr. 30, 2970 Emden

Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung!Achtung

==========

PS: Ich habe noch einige Copys von Bildern aus 'Magnum Quest' beigelegt.

Tel. 04921 / 22768
STEFFEN SIEBERT
Ringstraße 30
2970 EMDEN

Horst Sukowski

Tannenstr. 4
8501 Pyrbaum

Geschwindigkeit

Wir wissen, daß die Geschwindigkeit des Ablaufes von Programmen von vielen Faktoren abhängt. Ein Faktor findet m.E. aber zu wenig Beachtung. Es handelt sich hierbei um die Unterbrechung, die das Betriebssystem alle 20ms erzeugt, um eine evtl. Eingabe von der Tastatur auszuwerten oder den Bildschirminhalt neu auszugeben.

Von einigen Routinen des Betriebssystems werden diese Interrupts abgeschaltet, wenn es darauf ankommt, ganz bestimmte Zeitintervalle einzuhalten. Dies ist z.B. bei der Aufzeichnung von Daten auf Diskette oder Kassette notwendig.

Der Befehl zum Abschalten der Unterbrechungen lautet im Assembler "DI" (Disable Interrupts). Dieser Befehl ist mit dem hexadezimalen Wert "F3" verschlüsselt. Der dezimale Wert von "F3" lautet "243".

Wenn es nun gelingt, während des Ablaufes eines BASIC-Programmes die Interrupts auszuschalten, so wird das Programm logischerweise schneller laufen. Um aus einem Maschinenprogramm wieder ins BASIC zurückzukommen, benötigt man einen weiteren Befehl: "RET". Dieser Befehl entspricht in etwa dem BASIC-Befehl "RETURN". Der hexadezimale Code für "RET" lautet: "C9". Dezimal ergibt das "201".

Das Maschinenprogramm zum Abschalten der Interrupts lautet also nur:

POKE xxxxx, 243
POKE xxxxx, 201

Jetzt muss nur noch festgelegt werden, an welcher Stelle das Maschinenprogramm im Speicher abgelegt werden soll. Diese Festlegung muß in den sogenannten "USR-Vektoren" erfolgen. Das sind beim LASER die Speicherstellen 30862 und 30863.

In den nachstehenden Beispielprogrammen habe ich die Maschinenroutine an die Adresse 7200H gestellt. Die Speicherstellen 30862 und 30863 (USR-Vektoren) müssen also auf diese Adresse zeigen. Adressen müssen ~~also~~ in umgekehrter Reihenfolge wie folgt gespeichert werden:

30862 = 00H = 00Dez (niederwertiges Byte)
30863 = 72H = 114Dez (höherwertiges Byte).

Mit dem Aufruf x=USR (x) verzweigt das Programm an die Stelle, die in den Speicherzellen 30862 und 30863 benannt sind und kehrt dann in das BASIC-Programm zurück. Bei den beiden Beispielprogrammen wird man feststellen, daß das 1. Programm ca. 51 Sek. benötigt. Dort ist der Maschinenaufruf nur als Kommentarzeile definiert, kommt also nicht zum Tragen.

Das 2. Programm mit abgeschalteten Interrupts läuft dagegen nur ca. 32 Sek. Ich finde, das ist ein gewaltiger Unterschied, der mit sehr geringem Aufwand erreicht wird.

Wichtig ist, daß der "USR"-Aufruf auch an den richtigen Stellen erfolgt,. Nützlich ist diese Routine immer dann, wenn z.B. umfangreiche Rechenoperationen durchgeführt werden sollen oder wenn mit "PEEK£$" und "POK£^S mehrere Speicherstellen gelesen oder mit Werten versorgt

werden sollen. Man muss das hin und wieder ausprobieren, um herauszufinden, an welchen Stellen die Abschaltung der Unterbrechungen am meisten bringt. Selbstverständlich kann der Aufruf auch an mehreren Stellen innerhalb einer Routine erfolgen.

1. läuft ca. 51 Sek.

```
10 CLEAR 5000
15 POKE29184,243:POKE29185,201
20 POKE30862,00:POKE30863,114
30 REM X=USR(X)
40 DIMA$(100,3,4)
50 FORI=0TO100:FORI1=0TO3:FORI2=
0TO4
60 A$(I,I1,I2)="AAAAAAAAAAAAA"
70 NEXT:NEXT:NEXT
```

2. läuft ca. 32 Sek.

```
10 CLEAR 5000
15 POKE29184,243:POKE29185,201
20 POKE30862,00:POKE30863,114
30 X=USR(X)
40 DIMA$(100,3,4)
50 FORI=0TO100:FORI1=0TO3:FORI2=
0TO4
60 A$(I,I1,I2)="AAAAAAAAAAAAA"
70 NEXT:NEXT:NEXT
```

Nun kann es natürlich vorkommen, daß man innerhalb eines Programmes verschiedene Maschinen-Routinen aufrufen möchte. Das bedeutet aber in der Praxis, daß vor dem Aufruf der "USR"-Funktion die Speicherstellen 30862 und 30863 immer erst wieder mit den Adresswerten versorgt werden müssen, an denen die gewünschte Maschinen-Routine steht. Hierfür gibt es eine Vereinfachung durch ein BASIC-TOOLKIT, mit dem die gewünschte Maschinen-Routine unmittelbar mit dem Aufruf "CALLxxxx" zum Einsatz kommt.

In den vorliegenden Beispielen bräuchte man dann statt x =USR (x) nur aufrufen "CALL7200". (Siehe nachstehendes Beispiel).

```
  10 CLEAR 3000
  20 POKE29184,243:POKE29185,201
→ 30 CALL 7200
  40 DIMA$(100,3,4)
  50 FORI=0TO100:FORI1=0TO3:FORI2=
  0TO4
  60 A$(I,I1,I2)="AAAAAAAAAAAAA"
  70 NEXT:NEXT:NEXT
```

Verkaufe

Laser 210 eingebaut in Schreibmaschinentastatur +64k Erwei. + eingebautes Joystick-und Light-Pen Interface + Laser-Datenrecorder DR 10 + Druckerinterface + Diskettenstation + 10Disketten mit ca.50 Programmen u.a.Basic Compiler, Toolkit, Extended Basic, Schach und viele weitere Spitzen Programme für den Laser 210.Der Preis nur 800DM.Einige Bücher sind auch dabei.Auch Einzelkauf möglich.
Peter Ismaier
Kraftwerkstr.20
8520 Erlangen
Tel.09131-99 16 43

Buchbesprechung von Uwe Schlenther

Der Weg zur Computer-Praxis
Rohwolt Verlag,DM 9.8o

Dieses Buch ist vor allem für diejenigen gedacht,die sich in die Materie Computer einarbeiten wollen,ohne sich zu spezialisieren.Hier wird alles erklärt:

Wie rechne ich Dez in Hex um ?
Wie rechne ich dez in Dual um ?
Was bedeuten die schwarzen Streifen auf Lebensmittelverpackungen??
Wie erstellt man ein Programm ?

Alles wird in verständlicher Weise und in kleinen Häppchen (Kapiteln) besprochen.Nach jedem Kapitel folgen einige Fragen,die zur Vertiefung des gelernten dienen sollen.Die Antworten erhält man,wenn man die Fragenseite umblättert.
In gleicher Aufmachung gibt es folgende Titel:

Der Weg zur Computer Software
Der Weg zur Computer Hardware
Der Weg zur Computer Orgware

Gesamturteil für alle Bücher: sehr empfehlenswert !

Nachtrag zum 'LEIDENSWEG' von U. Schlenther

Mein Händler bestätigte mir,daßmein X-BASIC defekt war.Nach einigen Wochen erhielt ich eine neue Version. Auf die Lösung meiner Probleme bin ich mittlerweile gekommen:

SANYO bespielt sämtliche Software mit Mono-Aufnahmeköpfen. D.h. eine ~~halbe~~ Hälfte der Tonbandbreite wird voll bespielt.Versuche ich nun mit meinem Stereo-Recorder das Programm zu laden,fehlt mir ca. ein halber Millimeter der Tonspur (siehe Skizzen).

Meine Lösung wird LASER DR 15 heißen.Dann dürften sämtliche Probleme ausgeschaltet sein !!

Uwe Schlenther

Uwe Koch
Duvalstr.16
3408 Duderstadt

Duderstadt, den 03.05.1985

Betreff: Christian Hoppes Artikel in der 7.INFO S.23

Cursorschrift("Geräuschvolle Schrift")

Mit diesem Thema hatte ich mich auch schon beschäftigt.
Nur kam es mir weniger auf die Geräusche als auf
den Cursor hinter jedem Buchstaben an.
Als ich nun das Programm von Christian Hoppe eingab,
fiel mir auf das der Fernseher auf Color,0 umschaltete.
(Ich habe einen S/W-Fernseher und schalte wegen des
besseren Kontrastes immer auf Color,1)
Ich habe nun diesen Effekt ausgeschaltet und den
Cursor hinzugefügt. Das ist das Ergebnis:

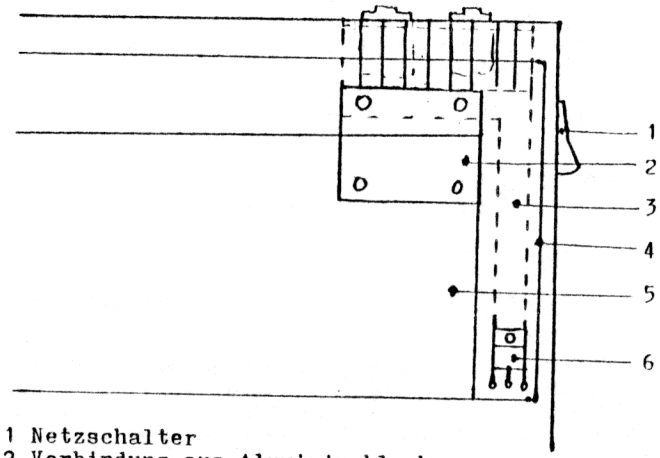
```
 3 REM 24.02.1985  By UWE KOCH
 5 POKE 30862,80:POKE 30863,52
10 CLS
12 CLEAR 64
15 PRINT"*****CURSORSCHRIFT*************"
20 PRINT"GEBEN SIE EINEN SATZ ODER EIN
25 PRINT"PAAR WÖRTER EIN !"
30 INPUT A§
40 A=LEN(A§)
45 FOR X=1 TO A
47 D§=MID§(A§,X,1):IF D§=" ",PRINT@X+223;" ";D§;:GOTO 60
50 PRINT@X+223,D§;" ";
55 X=USR(X)
60 NEXT:PRINT@X+223," "
70 INPUT"NOCHMAL(J/N)";A§
80 IF A§="J",RUN ELSE PRINT"TSCHÜS !":END
```

BREAK-BREAK-BREAK-BREAK-BREAK-BREAK-BREAK-BREAK

Will man bei der Ausführung eines Basic-Programmes
verhindern, daß BREAK gedrückt wird, so muß nur
nach 79c4 H die Befehle INC SP , INC SP , RET
geschrieben werden. Von Uwe Schlenther habe
ich die POKEs: POKE 31173,51:POKE 31174,201:
POKE 31172,51
Leider erscheint bei FOR/NEXT ein BREAK in X!
WER KANN HELFEN ?

UWE KOCH
DUVALSTR.16
3408 DUDERSTADT 1

Nachtrag : Maßnahme gegen Überhitzung und Absturz !
VZ 200 nach Abnahme des Oberteils



1 Netzschalter
2 Verbindung aus Aluminiumblech
3 Kühlblech der 5V Stabilisierung
4 Leiterplatte/Platine
5 Abschirmblech
6 5V Stabilisierung

Mayer

27.05.1985

RUDI ZIMMER
HOFENFELSSTR. 230

6660 ZWEIBRUECKEN

[redacted]HALLO WOLFGANG
ERST MAL VIELE GRUESSE
UND DANN GLEICH WIEDER ARBEIT.
VOR CA. 2 MONATEN HABE ICH MIR DAS SCHACHSPIEL VON SANJO
GEKAUFT,UND WAR AUCH WIRKLICH VON DER SPIELSTAERKE DIESES
SPIELES BEGEISTERT NUR IMMER WENN ES SCHWIERIG WIRD STEIGT
DAS PROGRAMM AUS. JETZT HABE ICH SCHON ALLES MOEGLICHE
VERSUCHT UM DEM EIN ENDE ZU MACHEN ABER WIE DU SIEHST OHNE
POSITIVEM ERGEBNIS. JETZT DIE
BITTE,DA ICH GERNE SPIELE UND DIES EIN GUTES PROGRAMM IST
UND EIN WIRKLICH GUTER GEGNER. WER KANN MIR HELFEN.
WER HAT DIE GLEICHEN PROBLEME. ICH BIN FUER JEDEN TIP DANKBAR.
ALSO DANK VORAUS !!!!!

MITHÖRSCHALTUNG

STEFFEN SIEBERT
RINGSTR. 30
2970 EMDEN

HALLO WOLFGANG,

HIER KOMMT NUN DIE ANGEKÜNDIGTE BAUANLEITUNG FÜR EINE MITHÖR-SCHALTUNG.

HALLO LEUTE,

DIES IST MEINE ANTWORT ZU DER MITHÖRSCHALTUNG IN DER 7. INFO SEITE 16. ICH FINDE DIE SCHALTUNG VIEL ZU AUFWENDIG, ZUMAL MAN FÜR MEINEN VORSCHLAG NUR EINEN GEWÖHNLICHEN OHRHÖHRER BRAUCHT. DIESER WIRD PARALLEL ZUM EAR-AUSGANG ANGELÖTET UND VERURSACHT DAHER AUCH KEINE VERLUSTE. MAN KANN NATÜRLICH NUR BEIM LADEN MITHÖREN, NICHT ABER BEIM SAVEN.

MAN BRAUCHT FÜR DIESE SCHALTUNG NUR EINEN EINFACHEN OHRHÖRER, EINEN LÖTKOLBEN UND EVENTUELL EINEN KLEINEN SCHALTER.

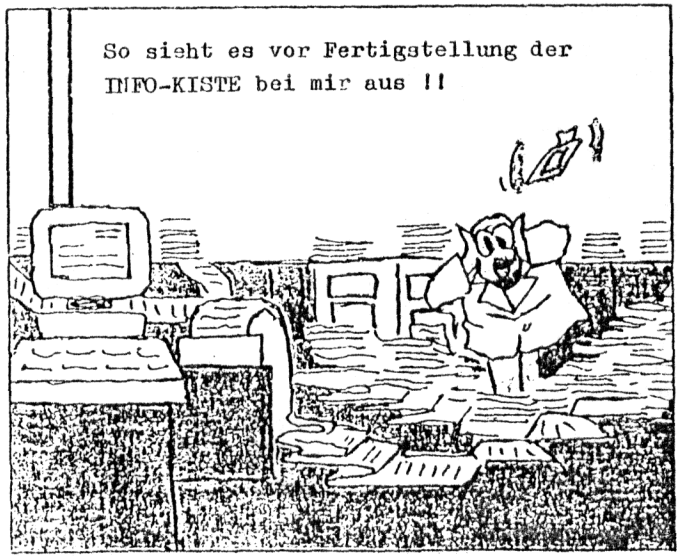
WENN MAN SEINEN REKORDER AUFSCHRAUBT, SIEHT MAN, DAß DIE EAR-BUCHSE DREI ANSCHLÜSSE HAT. MAN SCHNEIDET NUN DEN STECKER VOM OHRHÖHRER AB UND ISOLIERT DIE BEIDEN LITZEN AB UND VERZINNT SIE.

NUN MUß MAN EINE KASSETTE EINLEGEN UND BEI ANGESCHLOSSENEM COMPUTERKABEL DIE KASSETTE STARTEN. NUN KANN MAN AUSPROBIEREN, AN WELCHE BEIDEN ANSCHLÜSSE DER BUCHSE DER OHRHÖRER ANGESCHLOS-SEN WERDEN MUß. DORT DIE BEIDEN LITZEN DANN ANLÖTEN.

DANN KANN MAN EINEN LADEVERSUCH MACHEN UND WENN ALLES OK IST, KANN MAN DEN REKORDER WIEDER ZUSCHRAUBEN.

WEM DAS EWIGE GEPIEPSE AUF DIE NERVEN GEHT, KANN EINE LEITUNG

DES OHRHÖHRERS AUFTRENNEN UND EINEN SCHALTER DAZWISCHENLÖTEN.



Hallo Wolfgang.

Im Letzten Info habe ich beschrieben wie man durch das Stellen der Basic-Zeiger ganze Speicherbereiche auf Kassette sichen kann. Hier beschreibe ich nun wie man sich vom EXTENDED-BASIC leicht eine Sicherheitskopie machen kann.
Dabei möchte ich hier aber nicht auf jede Kleinigkeit eingehen Mein Beispiel ist NUR für die Große-Kassetten-Version gedacht!

Zuerst muß man das EXT.-BASIC einlesen.
Nun im Direktmodus:

```
NEW
POKE30884,166:POKE30885,120
POKE30969,242:POKE30970,136
```

Nachdem man nun eine neue Kassette eingelegt hat, muß man diese etwas vorspulen, da später noch ein Programmlader davor gesetzt werden muß.
Das EXTENDED-BASIC kann man nun wie ein gewöhnliches BASIC-Programm durch ' CSAVE"EXTENDED-BASIC" ' abspeichern.

Wenn der Speichervorgang beendet ist,schaltet man den Computer kurz aus. Beim einschalten werden die BASIC-ZEIGER wieder neu gesetzt, und man kann den EXT.-LADER eintippen.
Nun speichert man diesen LADER noch an den anfang der Kassette und schon hat man eine Sicherheitskopie.

Das EXTENDED-BASIC kann man nun mit CRUN einlesen. Nach dem Ladevorgang erscheint nun nicht wie üblich das PROMT am oberen Bildschirmrand, man kann aber sofort mit EXTENDED-BASIC arbeiten.

Wenn jemand der die Disketten-Version hat die Lage im Speicher sucht wäre es kein Problem meinen Saver und Lader umzuschrei-ben.
Wenn sich jemand die Mühe macht und die Lage heraussucht, wäre ich im dankbar wenn er sie mir mitteilen könnte.

Viele Grüße an alle USER und ganz besonders an Dich sowie an alle die beim Zusammenstellen der INFOS mithelfen.

Bis Bald Gilbert Burckhardt

P.S. Der Befehl 'CSNG' mus wie Uwe Schlenther richtig bemerkt hat tatsächlich als 'CSGN' eingegeben werden.

```
10 '     PROGRAMMLADER FUER
20 '       EXTENDED-BASIC
30 '
40 'STARTADRESSE STELLEN
100 POKE 30884,240
110 POKE 30885,136
120 'ENDADRESSE STELLEN
130 POKE 30969,242
140 POKE 30970,136
150 CLOAD"EXTENDED-BASIC"
```

Info 8,Seite 6:

Nachdem ich die Sache mit dem schnellerverdenden Cursor gelesen hatte,dachte ich noch an einen einfachen System-absturz infolge Überhitzung.
Doch vor einiger Zeit passierte mir dasselbe.Der Sache mußte ich natürlich genauer auf den Grund gehen.
Dazu ist zunächst zu sagen,daß ich meinen VZ 2oo einige Zeit vorher mit der 31oer-Tastatur umgerüstet hatte und eine LASER-64K-Erweiterung benutze.
Doch nun zur Sache: Mir fiel auf,daß diese Abstürzer immer dann erfolgten,venn die Erweiterung in irgandeiner Weise bewegt wurde.Ich nahm mir also die 64K-Erweiterung vor und schaute mir auch den Steckschacht an.Das Ergebniss:
Der Steckschacht war ca. o,5 cm breiter als der Stecker der Erweiterung.Dem war mit etwas Pappe und Tesafilm abgeholfen.Das Ergebniss war verblüffend: KEIN ABSTÜRZER MEHR !"

Noch eine Frage zur Speichererweiterung:
Jürgen Conradi teilte mir bei einem Telefongespräch mit, daß man bei der VZ2oo-Erweiterung 2 Pins umlöten müsse,um sie mit dem LASER 21o verwenden zu können.
Ich benutze aber schon seit einem halben Jahr,umgekehrt, eine LASER-Erweiterung am VZ2oo - ohne Probleme !
Also: warum muß man bei der Kombination VZ-Erweiterung + LASER 2 Pins umlöten und bei der umgekehrten Kombination nicht ??

Uwe Schlenther

Nun aber noch eine Frage: Ist es möglich,den Interrupt beim LASER/VZ auszuschalten und so einen schnelleren Programmablauf (z.B. langwierige Rechnungen) zu erreichen ??

ja!

Uwe Schlenther

HAUSHALTSBUCHFUERUNG

340/Z1

JANUAR		FEBRUAR	
NAHRUNG	505.31	NAHRUNG	426
KLEIDUNG	75	KLEIDUNG	10
AUTO	247.95	AUTO	190
HOBBY	104.5	HOBBY	47.45
WOHNUNG	0	WOHNUNG	0
COMPUTER	160.85	COMPUTER	111.5
FREIZEIT	15	FREIZEIT	230.8
SONDERAUSG.	59.6	SONDERAUSG.	10.9
GESCHENKE	43	GESCHENKE	0
[redacted]	1211.21	[redacted]	1026.65

Gerhard Döppert
MglNr.: 78

8711 Obernbreit, 3. 7.85
Raiffeisenstr. 1

Wolfgang Maschke
Waltersdorfer Chaussee 99
1000 Berlin 47

Hallo Wolfgang !

Die langweilige BASIC-Zeit ist nun wohl auch für "Sanyos Kleine" vorbei. Nach Steffen Sieberts Bericht über den BASIC-Compiler LASCOM hier nun meine ersten Eindrücke von VZ-FORTH (EMDV GmbH, 60,-) :

FORTH ist eine recht eigenwillige Hochsprache mit hoher Laufgeschwindigkeit und umfangreichen Gestaltungsmöglichkeiten für den Benutzer. Die Kehrseite davon sind Beschränkung auf ganze Zahlen, gewöhnungsbedürftige Umgekehrte Polnische Notation (2 3 + statt 2 + 3) und eine gewisse Neigung zum Aussteigen. Vorsicht ist also bei der Eingabe geboten, zumal FORTH recht maschinennah abläuft, die BREAK-Taste blockiert ist und so ziemlich alles ohne ERROR akzeptiert wird.

Doch vor das Programmieren haben die Autoren das Laden gesetzt. Und hier funktionierte wieder einmal CLOAD nicht. Dank des nicht allzu böswilligen Kopierschutzes gelang es mit meinem Spezialladeprogramm für Fremdsoftware und dem Monitor FORTH zu laden und einige leserlichere Kopien herzustellen.

Nach fast 100 sekündigem Laden meldete sich dann das ca 7,2 kBytes lange Programm. Für eigene Aktivitäten bleiben jetzt noch knapp 9,7 kBytes. Das dürfte erst mal ausreichen.

Über die Speicherbelegung steht in dem sonst gut gemachten Begleitheftchen (kaum Fehler!) leider kein Wort. Das gilt auch für einige durchaus nützliche Befehle. Die Lektüre umfangreicherer FORTH-Bücher und das genaue Durchlesen des VLIST sind also ratsam.

VZ-FORTH ist ein komplettes F.I.G.-FORTH. Es enthält alle üblichen FORTH-Worte, es werden aber auch einige ROM-Routinen benutzt, vor allem bei Graphik, Sound und Kassette.
Ich kann VZ-FORTH jedem empfehlen, der schnelle Programme schreiben oder einfach nur diese doch ziemlich einzigartige Sprache erlernen will. Ein bißchen Gedult gehört freilich schon dazu.

Hier noch einige Tips für Einsteiger:

- Wann immer möglich, sollte im Editormodus gearbeitet werden. Nur so ist normales Verbessern von Eingaben möglich. Außerdem kann nur der Inhalt des Editor/Massenspeicher - Puffers gesaved werden.
- Der Inhalt des Puffers kann auch mit dem Befehl BSAVE (n ---) abgespeichert und mit BLOAD (n ---) geladen werden. Im Gegensatz zu LOAD wird der Inhalt bei BLOAD nicht gleich ausgeführt. BSAVE und BLOAD können also zur Speicherung von Daten genutzt werden.
- Mit INTBUF wird der Inhalt des Puffers ohne Editoraufruf interpretiert.
- Bei allen Befehlen, die ROM-Routinen verwenden, ist besondere Vorsicht geboten: bei der Parameterübergabe gibt es keine Absicherung durch FUNCTION CODE ERROR, falsche Parameter können zum Absturz führen. Dies gilt vor allem für SET.

Bei solchen Befehlen kommt man mit BREAK zwar nach BASIC, nicht aber zurück zu FORTH.

- Der FORTH-Cursor blinkt manchmal ganz eifrig, auch wenn gerade compiliert wird und gar keine Eingabe möglich ist.
- Eine Rückkehr zu BASIC sollte durch Ausschalten oder 0 CALL geschehen, sonst kommt es später irgend wann zum Absturz.
- Da es in FORTH keine REALs gibt, erfordern manche Berechnungen - auch bei Graphiken - einen Kleinen Trick:

Das Wort */ multipliziert zunächst zwei einfach genaue Zahlen mit einer doppelt genauen Zahl als Ergebnis. Diese wird durch eine dritte einfach genaue Zahl geteilt.
Soll etwa 100*PI berechnet werden, so ergibt sich mit der Näherung PI ≈ 22/7 :

```
100 22 7 */  314 OK
```

10,000*e wird so berechnet (e≈28667/10546) :

```
10000 28667 10546 */  27182 OK
```

Das zweite Bespiel könnte natürlich nur mit 16 bit Zahlen nicht mehr berechnet werden.

- Für Kreise reicht es allerdings noch nicht. Hier fehlt die Funktion SIN. Doch auch da hilft ein mathematischer Trick: Durch eine Differentiation erhält man folgende Kreisformel:

$$x_r = x_a - y_a \cdot d \quad \text{und} \quad y_r = y_a + x_a \cdot d$$

d ist ein kleiner Winkelschritt im Bogenmaß.

Ein BASIC-Programm würde so aussehen:

```
10 x=0:y=r:d=2*3.1416/200
20 for i=0 to6.3step d
30 x=x-y*d : y=y+x*d : set(64+x,32+y)
40 next i
```

Dabei ist r der Radius.

Dieses Programm kommt allein mit Addition und Multiplikation aus. Bei geeigneter Umsetzung der FOR-Schleife und des kleinen Wertes d können so auch in FORTH Kreise gezeichnet werden.

Hier die Wortdefinition:

```
        ( KREIS )
: CIRCLE 0 2800 ( RADIUS 28)
  200 0 DO
    DUP ROT SWAP 355 11300 */ -
    DUP ROT SWAP 355 11300 */ +
    OVER 70 / 60 +  ( Entzerrung )
    OVER 100 / 30 +
    SET
  LOOP DROP DROP ;

1 MODE CIRCLE 0 9 SOUND
```

Mein LASER läßt grüßen

Gerhard Dörrer

Bernd Kohlhaas

Durchleuchtung

Der VZ-200 offenbart Geheimnisse

Wenn man den ROM-Inhalt des VZ-200 genauer unter die Lupe nimmt, gewinnt man schnell den Eindruck, daß es sich hier um eine abgespeckte Version des TRS-80M1-Betriebssystems handelt. Aber nicht konsequent: Man kann Befehle benutzen, die es laut Handbuch überhaupt nicht gibt.

Die Routinen für eine ganze Reihe von TRS-80-Befehlen sind offenbar noch vorhanden, sie wurden nur in der ASCII-Befehlstabelle freigelassen. Für den interessierten Anwender ergibt sich hier die Möglichkeit, die unterschlagenen Befehle wieder zugänglich zu machen – wenn es gelingt, das Ganze mit den Ergänzungen in ein EPROM zu übertragen.
Die Tabelle zeigt einen Vergleich der Tokens zwischen TRS-80 und VZ-200.

Die Tokens werden vertauscht

Aber auch ohne Änderungen im ROM lassen sich verschiedene Befehle anwenden: Man tauscht einfach im Programm

Tabelle: Gegenüberstellung der Tokens von TRS-80 und VZ-200

Code (dez.)	TRS-80	VZ-200	Code (dez.)	TRS-80	VZ-200	Code (dez.)	TRS-80	VZ-200
128	END	END	169	NAME		210	AND	AND
129	FOR	FOR	170	KILL		211	OR	OR
130	RESET	RESET	171	LSET		212	>	>
131	SET	SET	172	RSET		213	=	=
132	CLS	CLS	173	SAVE		214	<	<
133	CMD		174	SYSTEM	SYSTEM	215	SGN	SGN
134	RANDOM	RANDOM	175	LPRINT	LPRINT	216	INT	INT
135	NEXT	NEXT	176	DEF		217	ABS	ABS
136	DATA	DATA	177	POKE	POKE	218	FRE	FRE
137	INPUT	INPUT	178	PRINT	PRINT	219	INP	INP
138	DIM	DIM	179	CONT	CONT	220	POS	POS
139	READ	READ	180	LIST	LIST	221	SQR	SQR
140	LET	LET	181	LLIST	LLIST	222	RND	RND
141	GOTO	GOTO	182	DELETE	DELETE	223	LOG	LOG
142	RUN	RUN	183	AUTO	AUTO	224	EXP	EXP
143	IF	IF	184	CLEAR	CLEAR	225	COS	COS
144	RESTORE	RESTORE	185	CLOAD	CLOAD	226	SIN	SIN
145	GOSUB	GOSUB	186	CSAVE	CSAVE	227	TAN	TAN
146	RETURN	RETURN	187	NEW	NEW	228	ATN	ATN
147	REM	REM	188	TAB	TAB	229	PEEK	PEEK
148	STOP	STOP	189	TO	TO	230	CVI	
149	ELSE	ELSE	190	FN		231	CVS	
150	TRON	COPY	191	USING	USING	232	CVD	
151	TROFF	COLOR	192	VARPTR	VARPTR	233	EOF	
152	DEFSTR	VERIFY	193	USR	USR	234	LOC	
153	DEFINT	DEFINT	194	ERL	ERL	235	LOF	
154	DEFSNG	DEFSNG	195	ERR	ERR	236	MKI$	
155	DEFDBL	DEFDBL	196	STRING$	STRING$	237	MKS$	
156	LINE	CRUN	197	INSTR		238	MKD$	
157	EDIT	MODE	198	POINT	POINT	239	CINT	CINT
158	ERROR	SOUND	199	TIME$		240	CSNG	CSNG
159	RESUME	RESUME	200	MEM	MEM	241	CDBL	CDBL
160	OUT	OUT	201	INKEY$	INKEY$	242	FIX	FIX
161	ON	ON	202	THEN	THEN	243	LEN	LEN
162	OPEN		203	NOT	NOT	244	STR$	STR$
163	FIELD		204	STEP	STEP	245	VAL	VAL
164	GET		205	+	+	246	ASC	ASC
165	PUT		206	–	–	247	CHR$	CHR$
166	CLOSE		207	*	*	248	LEFT$	LEFT$
167	LOAD		208	/	/	249	RIGHT$	RIGHT$
168	MERGE		209	↑	↑	250	MID$	MID$

```
10 zl=100:zv=65:zw=153
20 gosub 2000
100 a b:rem wird zu 100 defint b
110 b=10/3:print b
120 end
2000 za=31465
2002 zf=2:gosub 2020
2004 if zd=zl then 2008 else zf=0:gosub 2020:za=zd:goto 2002
2006 print"zeile nicht gefunden":stop
2008 for zf=4 to 70
2010 zu=peek(za+zf)
2012 if zu=0 then 2016
2013 if zu<>zv then next
2014 poke za+zf,zw:return
2016 print"wert nicht gefunden":stop
2020 l=peek(za+zf):h=peek(za+zf+1)
2022 zd=h*256+l
2024 if zd=0 then 2006 else return
```

Ein Beispiel dafür, wie ein Token ausgetauscht wird. Das eigentliche Programm besteht nur aus den Zeilen 100...120

die Tokens gegeneinander aus. Folgende Routinen wurden getestet und können somit als verwendbar angesehen werden:

DEFINT, DEFSNG, DEFDBL, ON ERROR, RESUME, ON...GOTO/GOSUB, DELETE, AUTO, VARPTR, FRE, MEM, POS, RANDOM, ERL, ERR, STRINGS und FIX.

Ein Beispiel hierzu ist im *Bild* dargestellt. Das Unterprogramm ab Zeile 2000 sucht das alte Token bzw. Zeichen im RAM und setzt das neue Token ein.

Hierzu müssen folgende Parameter übergeben werden: die Zeilennummern ZL, das auszutauschende Zeichen ZV (hier ein A) sowie das einzusetzende Token ZW.

Was auch nicht im Handbuch steht

Für die Benutzung des Trace-Kommandos gibt es eine einfache Möglichkeit: POKE 31003,1 für TRON und POKE 31003,0 für TROFF. Der USR-Befehl ist im Handbuch ungenügend erklärt, da die USR-Zeigeradresse nicht erwähnt wird. Die USR-Zeiger 30862 und 30863 (dez.) müssen nämlich vorher mit Low- und High-Byte der Startadresse des Maschinenprogramms geladen werden, dann erfolgt der Aufruf mit A=USR(X), wobei X eine Dummy-Variable ist. Das Maschinenprogramm muß natürlich mit RET (dez. 201) abgeschlossen werden. Befindet sich das Programm am oberen Ende des RAMs, so ist die Obergrenze herunterzusetzen (30897 und 30898). Danach ist unbedingt die Anweisung CLEAR n zu geben.

Das hier gezeigte Programm erlaubt einem einen einfachen austausch der Tokens. Leider ist auch diese Tabelle, ebenso wie die im System-Handbuch, unvollständig. Ich habe sie so weit mir moeglich, mit der Lage im Rom, ergänzt.
Wie man hier nun sehen kann, hat das Extended-Basic nur wenig wirklich neue Befehle. Der groesste Vorteil beim Token-Tausch ist der, dass die so geschriebenen Programme alle auch ohne das zusätzlich laden des Extended-Basic laufen.
Das obige Programm kann man vor dem eigentlichen Programmieren einlesen und sein eigenes Programm daranhängen. Nachdem man die Tokens ausgetauscht hat loescht man dieses Programm einfach. Ein weiterer Vorteil liegt darin, dass das Programm beim listen nicht mehr vollständig ausgegeben wird, also ein bedingter Listschutz.
Aber Vorsicht, bevor man die Token austauscht muss man das Programm nach logischen Fehlern in den betreffenden Zeilen untersuchen, da sie nach dem Tausch nicht mehr berichtigt werden koennen oder nur,wenn wann zuvor die Tokentausch rueckgängig macht, was mit dem gezeigten Programm natuerlich auch moeglich ist.

Viele Gruesse

Gilbert Burckhardt

Hier noch etwas für die Maschienensprache-Freaks:
Wie ich in dem gekauften Programm "Planet Patrol" rumstöberte,stieß ich auf folgende Routine (Unterprogramm):

```
    LD   HL,6800                (alle Zahlen hexadezimal)
S1  BIT  7,(HL)
    JR   Z,S1  (eine Zeile nach oben)
S2  BIT  7,(HL)
    JR   NZ,S2 (eine Zeile nach oben)
    RET
```

Dazu muß gesagt werden,daß mit DI der Interrupt abgeschaltet wurde (am Anfang des Programms) .
Nach einigem überlegen und ausprobieren fand ich heraus,was diese Routine macht: Sie wartet,bis ein Synchronsignal vom Videoprozessor kommt (dieses Signal gibt auch den Impuls für den (hier nicht vorhandenen) Interrupt.

Das kann man mit diesem Wissen machen :
Vor jeder Ausgabe,die auf den Bildschirmspeicher zugreift,macht man einen Aufruf des oben genannten Unterprogramms (Interrupt durch DI ausschalten nicht vergessen).Dadurch kann man vermeiden,daß man bei Bildschirmein- oder ausgaben den Interrupt benutzen muß,wenn man keine Streifen auf dem Bildschirm haben will.
Hier ein Beispiel:

```
SCHL    LD   HL,7000H
        LD   (HL),0FFH
        JR   SCHL
```

Wenn man dieses Programm abtippen und starten würde,würde der Bildschirm mit Streifen übersät sein.

```
SCHL    LD   HL,6800H
S1      BIT  7,(HL)
        JR   Z,S1
S2      BIT  7,(HL)
        JR   NZ,S2
        LD   HL,7000H
        LD   (HL),0FFH
        JR   SCHL
```

(bei beiden Programmen den Interrupt ausschalten)
Dieses Programm läuft zwar langsamer ab,aber es hat den Vorteil,daß es keine Streifen gibt.

Markus Reiner

Sehr sehr peinlich - oder aus gegebenem Anlaß wie es so schön heißt !!

Ein Clubmitglied bestellt Programme und legt auch eine Kassette mit Programmen bei. Außerdem bestellt er ein inzwischen vergriffenes Buch.
Im Brief steht, daß sich in ihm 50.-DM befinden.Aber trotz intensiver Absuche- kein Geld dabei.
Brief mit Zollstempeln verschiedenster Art versehen und von der Post mit zusätzlichem Tesafilm verklebt. Man konnte nicht feststellen, ob der Brief geöffnet wurde.(Sendung aus der Schweiz)

Automatisch stellen sich bei jedem und mir als Kripo-Beamten besonders, folgende Gedanken ein .

1.) Absender hat vergessen, daß Geld einzulegen (ist mir auch schon passiert)
2.) Geld wurde von Post oder Zoll geklaut- möglich, aber nicht warscheinlich-
3.) Absender hat absichtlich das Geld nicht eingelegt und will mal sehen, was nun passiert !
4.) Absender denkt, daß Empfänger Geld der Sendung entnommen und nur vorgibt es sein kein Geld im Brief gewesen !

Ein schlüssiger Beweis kann in allen Fällen kaum erbracht werden. Man steht also machtlos da, zumal der Versand von Bargeld im Brief nicht statthaft ist.

Ich möchte nun festhalten, daß es in der ganzen Zeit das 2. mal ist, daß Bargeld aus einem Brief,auf welche Art auch immer, verschwunden ist.
Eine Verantwortung kann ich aus begreiflichen Gründen nicht tragen. Jeder der Bargeld schickt ist selber für einen evtl. Verlust verantwortlich.
Bitte nutzt also in Zukunft die Möglichkeit der bargeldlosen Überweisung auf mein Postgirokonto Berlin West, 36460-107-BLZ 100 100 10, dann kann nichts schief gehen.
Auch die Übersendung eines Verrechnungs - oder Euroschecks ist OK.

Wollen wir hoffen, daß solche peinlichen Dinge nicht öfter vorkommen -

Tschüss

Einige Tage später :

Nun hat sich doch noch alles aufgeklärt ! Der 1. Gedanke traf zu, der Absender hatte vergessen die 50.-DM einzulegen und schickte sie in einem neuen Brief nach, der auch unversehrt mit Inhalt einging.

SCROLL'S IN ALLE RICHTUNGEN v. Wolfgang Wesemann

Da bereits schon ähnliche Programme veröffentlicht wurden, wird auf eine ausführliche Beschreibung verzichtet. Die Programme sind beliebig im Speicher verschiebbar und sollten durch POKE 30845,195 gestartet werden. Die Adressen 30846 und 30847 müssen dann die Startadresse enthalten.

UP-SCROLL

Dezimal				Z80-Mnemonics	Kommentar
33	32	112	Start-	LD HL,7020h	;lade HL mit 28704d
17	0	112		LD DE,7000h	;lade DE mit 28672d
1	224	1		LD BC,010Eh	;lade BC mit 480d
237	176			LDIR	;Blocktransfer
6	32			LD B,20h	;lade B mit 32d
54	32		Space-	LD(HL),20h	;letzte Zeile mit
35				INC HL	;Leerzeichen füllen
16	251			DJNZ,-3 (Space)	;
33	125	120	End-	LD HL,787Dh	;lade HL mit 30845
54	201			LD(HL),C9h	;Adr.30845 mit 201 laden
201				RET	;Ende

RIGHT-SCROLL

Dezimal				Z80-Mnemonics	Kommentar
33	254	113	Start-	LD HL,71FEh	;lade HL mit 29182
17	255	113		LD DE,71FFh	;lade DE mit 29183
62	16			LD A,10h	;A mit Zeilenzahl laden
1	31	0	Loop-	LD BC,1Fh	;lade BC mit 31
237	184			LDDR	;Blocktransfer
35				INC HL	;HL = HL + 1
54	32			LD(HL),20	;Space am linken Bildrand
43				DEC HL	;HL = HL - 1
43				DEC HL	;" " " "
27				DEC DE	;DE = DE -1
61				DEC A	;A = A - 1
32	242			JR NZ,-12 (Loop)	; springe nach'Loop', falls A ≠ 0
33	125	120	End-	LD HL,787Dh	; (siehe oben)
54	201			LD(HL),C9h	;
201				RET	;

LEFT-SCROLL v. Wolfgang Wesemann

```
Dezimal                 Z80-Mnemonics          Kommentar

33   1    112   Start- LD HL,7001h            ;lade HL mit 28673
17   0    112          LD DE,7000h            ;lade DE mit 28672
62   16                LD A,10h               ;A mit Zeilenzahl laden

1    31   0     Loop- LD BC,1Fh              ;lade BC mit 31
237  176               LDIR                   ;Blocktransfer
43                     DEC HL                 ; HL = HL - 1
54   32                LD(HL),20h             ;Space am rechten Bildrand
35                     INC HL
35                     INC HL                 ; HL = HL + 1
19                     INC DE                 ; DE = DE + 1
61                     DEC A                  ; A = A - 1
32   242               JR NZ, -12 (Loop)      ; springe nach  Loop
                                                falls A ≠ 0
33   125  120    End- LD HL,787Dh             ;  (siehe oben)
54   201               LD(HL),C9h
201                    RET
```

Viel Spaß beim Ausprobieren

Wolfgang W.

```
ADRESSENPROGRAMM---AUSWAHLMENUE
-------------------------------
GESAMTUEBERSICHT.........--->20
EINGABE DER ADRESSEN.....--->21
KONTROLLAUSGABE..........--->22
AENDERN/LOESCHEN.........--->23
ERGAENZEN................--->24
NAMEN SUCHEN.............--->25
Z.B.V. SUCHEN............--->26
TEL.NR.SUCHEN............--->27
GESAMTLISTE DRUCKEN......--->28
NAMEN DRUCKEN............--->29
SORTIEREN................--->30
PROGRAMMENDE.............--->31
-------------------------------

TEXTPROGRAMM-------AUSWAHLMENUE
--------------------------------
GESAMTUEBERSICHT.........--->40
EINGABE DES TEXTES.......--->41
AENDERN/LOESCHEN.........--->42
ERGAENZEN................--->43
KONTROLLAUSGABE..........--->44
TEXT IN GROSSSCHRIFT.....--->45
TEXT IN KLEINSCHRIFT.....--->46
ABSENDER DRUCKEN.........--->47
ANSCHRIFT DRUCKEN........--->48
BEZUG/BETREFF/ANREDE.....--->49
BRIEFKOPFPROGRAMM........--->50
PROGRAMMENDE.............--->51
--------------------------------
```

Sugen-Listing!

```
TELEFONPROGRAMM----AUSWAHLMENUE
-------------------------------
GESAMTUEBERSICHT.........--->50
EINGABE DER TEL.NR.......--->51
BERICHTIGEN/LOESCHEN.....--->52
ERGAENZEN................--->53
KONTROLLAUSGABE..........--->54
NAMEN SUCHEN.............--->55
VORNAMEN SUCHEN..........--->56
TEL.NR.SUCHEN............--->57
GESAMTLISTE DRUCKEN......--->58
NAMEN DRUCKEN............--->59
SORTIEREN................--->60
PROGRAMMENDE.............--->61
-------------------------------
```


Liebe Clubmitglieder !

Leider hat sich in einem englischen ASSEMBLER-Buch ein Fehler eingeschlichen ! Vielleicht habt Ihr's gemerkt: In Info 9 Seite 3o habe ich einen Rotationsbefehl benutzt statt dem Befehl LD A,R.
Es ist aber wesentlich einfacher,den Befehl mit dem Token 134d zu benutzen!

Ich hoffe ihr nehmt mir den Fehler nicht übel !!

Nun aber zu G. Döppert:(Info 9,S.5) Ich muß Gerhard entschieden widersprechen:
PRINTCSNG (8.55) ergibt Ausgabe ø
PRINTCSGN (8.55) ergibt Ausgabe 8.55 !!

Uwe Schlenther

Liebe Clubmitglieder !

In der letzten Ergänzung der Club-Softwareliste waren einige Speicherplatzangaben nicht richtig.Hier Berichtigte Werte:

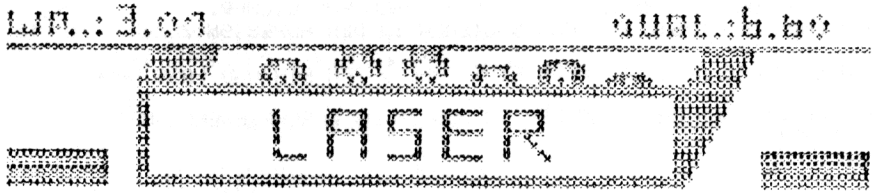
292/SCHL Schwimmen ca. 1ooo0 Bytes
295/SCHL Seeschlacht ca. 21ooo Bytes

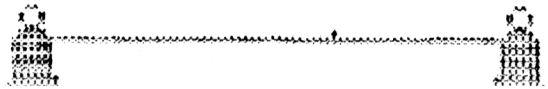
Die Angaben sind jeweils incl. Variablen und ohne Exbasic !

Uwe Schlenther

Suche,Suche ! ! ! .
Suche Zeitschrift " Computronic" Ausgabe 9/1o 1984 .
Desweiteren suche ich Programme für den LASER 2oo1.
Bitte schreibt mir,oder ruft mich an!!!

Bernd-Uwe Splettstößer
Leuckartstr.21
333o Helmstedt
Tel. 05351/2807 ab 18 Uhr





MSAVE IST NUR EINE ERWEITERUNG DES MASCHINEN- LADE PROGRAMMS DAS IN INFO NR.6 VO
RGESTELLT WURDE.
ICHABE DAS BASIC PROGRAMM ALLERDINGS ETWAS ERWEITERT,
HOFFE DAS NUN NIEMAND MEHR PROBLEME MIT DEM ABSPEI -
CHERN VON SOLCHEN PROGRAMMEN HAT.
DAS PROGRAMM WIRD MIT RUN GESTARTET UND FRAGT NACH END UND ANFANGSADRESSE DES SP
EICHERBEREICHS DER
AUF KASSETTE ABGESPEICHERT WERDEN SOLL.
DIE ADRESSEN MUSSEN ALS DEZIMALZAHLEN EINGEGEBEN WERDEN. WILL MAN Z.B. EIN PROGR
AMM SAVEN, DAS IM BEREICH
VON 7250H BIS 7329H STEHT, MUSS MAN DIE HEX-ADRESSEN FOLGENDERMASSEN UMRECHNEN
ENDADRESSE 7329H
((7*16+3)*16+2)*16+9
DAS ERGIBT DANN DEZIMAL 29481

STARTADRESSE 7250H
((7*16+2)*16+5)*16+0
DAS ERGIBT DANN DEZIMAL 29264

DAS PROGRAMM FRAGT DANN NACH DEM NAMEN, DER BIS ZU 14 ZEICHEN LANG SEIN KANN UND
POKED IHN IN DEN BEREICH
ZWISCHEN 7201H BIS 720EH .
ANSCHLIESSEND WIRD NOCH GEFRAGT OB DAS PROGRAMM AB DER EINGEGEBENEN STARTADRESSE
LAUFFAEHIG IST.
EIN MASCHINENPROGRAMM (MINAERPROGRAMM) WIRD MIT CLOAD GELADEN UND GLEICH GESTART
ET. ES IST DANN KAUM
NOCH ZU STOPPEN UND ZERSTOERT EVTL. ALLE ANDEREN DATEN IM RAM. UM DAS ZU VERMEI
DEN WIRD BEI EINGABE VON N EIN 6 BYTE LANGER VORSPANN VOR DAS PROGRAMM
GESCHRIEBEN DER DEN PROGRAMMSTART UNTERBINDET UND IN DIE BASIC-HAUPTSCHLEIFE AB
1A19H FUEHRT.

ALLEN MP. FREAKS KANN ICH DAS ROM LISTING FUER LASER UND VZ 200 NUR HEISS EMPFEH
LEN !

VIEL SPASS

MASCHINENPROGRAMME LASSEN SICH VON BAND/DISKETTE EINLESEN, MIT EINEM BASIC PROGR
AMM AUS DATAZEILEN EIN -
POKEN, ODER AUCH MIT EINEM MONITOR EINGEBEN.
HIER NUN EIN BASIC MONITOR, DER GGF.NOCH EINIGE VERBESSERUNGEN VERTRAGEN KANN. M
IR JEDENFALLS HAT ER ZU
ANFANG GUTE DIENSTE ERWIESEN :

NACH DEM START ERSCHEINT EIN STAENDIGES MENUE.
ALLE ADRESSEN UND SPEICHERINHALTE WERDEN HEXADEZIMALEIN UND AUSGEGEBEN. MIT "A"
KANN EINE NEUE ADRESSE EINGEGEBEN WERDEN
MIT "M"KOENNEN DIE SPEICHERINHALTE VERAENDERT WERDEN
FALSCH-EINGABEN SOLLTEN IMMER INS HAUPTMENUE ZURUECKFUEHREN
MIT "RETURN"WIRD DIE NAECHSTE POSITION ANGEWAEHLT,BZW.WERDEN DIE
NAECHSTEN 8 BYTE ANGEZEIGT

IM BEREICH VON 7000H - 78FFH LIEGT DER BILDSCHIRMSPEICHER.
ANFANG UND ENDE DES BASIC PROGRAMMS STEHEN IN DEN ADRESSEN 78A4H/78A5H UND 78F9H
/78FAH .
GIB DOCH MAL IN DIE ADRESSE 7AEDH EINE ZAHL > 7FH EIN UND LASS DANN ZEILE 1 LIST
EN .
ODER GIB DOCH EINFACH MAL EINS DER IN DEN INFOS BESCHRIEBENEN MASCHINEN
PROGRAMME EIN !


```
10 REM M-LADEPROGRAMM
20 REM PROGRAMMNAME=7200(HEX)=29184(DEZ)
30 REM PROG.ANF. =7210(H)=29200(D) ENDE = 7237(H)=29239(D)
40 REM STARTADR.DES M-PROG. EINPOKEN IN ADR. 29212 /29213 DEZ
50 REM END-ADR.29218/29219 DEZ    PROG.NAME 29224/ 29225 DEZ
60 REM IMMER LSB / MSB =NIEDERWERTIGES BYTE/HOEERWERTIGES BYTE
100 FORI=29184TO29239
200 READ A
300 POKE I,A
400 NEXT I
600 DATA34,77,45,76,65,68,69,80,82,79,71,82,65,77,77,0
610 DATA243,14,241,42,164,120,229,42,249,120,229,33,16,114,34
620 DATA164,120,33,55,114,34,249,120,33,0,114,205,172,52,225,34
630 DATA249,120,225,34,164,120,251,201,0
999 REM USR VEKTOR AUF 7210H SETZEN
1000 POKE30862,16 :REM 788EH,10H
1100 POKE30863,114:REM 788FH,72H
1110 INPUT"END ADR.";D
1120 MSB=INT(D/256):LSB=D-MSB*256
1130 POKE29218,LSB:POKE29219,MSB
1140 INPUT"STARTADR.";D
1170 INPUT"PROG.NAME";H$
1180 IFH$=""THEN1200
1185 K=LEN(H$):IFK>14THENK=14
1190 FORI=1TOK:POKE29184+I,ASC(MID$(H$,I,1)):NEXT
1200 POKE29185+K,0
1300 INPUT"MP.LAUFFAEHIG (J/N)";H$
1310 IFH$="J"THEN1400
1319 REM VORSPANN SCHREIBEN
1320 FORI=1TO6:D=D-1
1321 IFD>32767THEND=D-65536
1322 IFD<-32768THEND=D+65536
1323 DATA26,25,195,27,77,205
1324 READA:POKED,A
1325 NEXT
1400 IFD<0THEND=D+65536
1405 MSB=INT(D/256):LSB=D-MSB*256
1410 POKE29212,LSB:POKE29213,MSB
1450 X=USR(X)
```

VON GERNOT S C H N A S E

Super-Diskette

```
PROGRAMMALLERLEI---AUSWAHLMENUE
-------------------------------
GESAMTUEBERSICHT.........--->70
KALENDERPROGRAMM.........--->71
ARABISCH/ROEMISCH........--->72
WUERFELSIMMULIEREN.......--->73
ZEITEN ADDIEREN..........--->74
WORTKOMBINATIONEN........--->75
MAGISCHESQUADRAT.........--->76
ZAHLENLOTTO 6 AUS 49.....--->77
ZAHLENLOTTO 7 AUS 38.....--->78
LASER KENNUNG............--->79
FREI.....................--->80
PROGRAMMENDE.............--->81
-------------------------------
BITTE JETZT WAEHLEN :
```

```
10 LPRINT"  HIEMMIT BESTELLE ICH FOLGENDE PROGRAMME" !!
11 LPRINT"                                    MITGL.NR.------"
20 LPRINT"  AUF KASSETTE / DISKETTE / LISTING"
25 LPRINT" NR./BUCHST.        TITEL      EXBASIC=X        PREIS"
30 LPRINT"==================================================="
40 A$="!     !   !                          !    !          ,     DM"
42 B$="---------------------------------------------------"
60 LPRINTA$:LPRINTB$:LPRINTA$:LPRINTB$:LPRINTA$:LPRINTB$
65 LPRINTA$:LPRINTB$:LPRINTA$:LPRINTB$ ......
105 LPRINT
110 LPRINT"                                GESAMTBETRAG-------,-----DM
120 LPRINT"ZZUEGL.BEARBEITUNG 0.50 DM U.LEER-KASS/DISKETTE+PORTO
130 LPRINT
140 LPRINT" UNTERSCHRIFT/ UND ANSCHRIFT NICHT VERGESSEN!"
150 LPRINT:LPRINTB$
```

```
9 CLS
10 PRINT"    ***  MON-VZ 200   ***"
11 PRINT"------------------------------"
20 PRINT" A     ADRESSE":PRINT" M     EINGABE"
35 PRINT"[illegible] FORTSETZUNG"
36 PRINT"------------------------------"
39 GOSUB100
40 POKE30873,0
50 I=PEEK(30873)
70 IFI=65THENGOSUB100
71 IFI=13THENGOSUB110
72 IFI=77THENGOSUB200
80 PRINT§192,"
81 PRINT§224,"*";:GOTO40
100 REM ANZEIGE VON SPEICHERZELLEN
105 PRINT§192,"";:INPUT"ADR";H$:GOSUB1100
110 GOSUB1000:Z=D
115 FORS=ZTOZ+7:D=S:IFD>32767THEND=D-65536
120 B=PEEK(D):H$=" ":GOSUB1050
140 NEXT:D=Z+8:PRINT
145 RETURN
200 REM EINGABE VON BYTES
205 FORA=0TO7:S=Z+A:D=S:IFS>32767THENS=S-65536
207 PRINT§261+3*A,"";
209 H$="":INPUTH$
211 PRINT§261+3*A,"     ":IFH$=""THEN251
212 IFLEN(H$)>2THEN251
230 IFH$<"0"ORH$>"FF"THEND=Z:GOSUB1000:GOTO110
250 GOSUB1100:POKES,D
251 D=Z:GOSUB1000:GOSUB115
252 NEXT
260 GOSUB110:GOTO200
1000 REM DEZ/HEX-UMWANDLUNG D/H$
1020 H$=" ":PRINT§224,"";:IFD<0THEND=D+65536
1030 B=INT(D/256):GOSUB1050
1040 B=D-256*B:H$=""
1050 L=(BAND15)+48:H=(BAND240)/16+48
1060 IFH>57THENH=H+7
1070 IFL>57THENL=L+7
1080 H$=H$+CHR$(H)+CHR$(L)
1095 PRINTH$;:RETURN
1100 REM HEX/DEZ-UMWANDLUNG H$/D
1110 J=1:D=0:FORI=LEN(H$)TO1STEP-1
1120 N=ASC(MID$(H$,I,1))-48
1130 IFN>9THENN=N-7
1140 D=D+J*N:J=J*16:NEXT
1170 RETURN
```

G. Schnase

Spruch des Monats

Alle Dateien nicht löschen? J/N

(Bestimmt kein VZ-Benutzer)

Benutzerfreundlichkeit durch Dialog

Gesamtverzeichnis der Club-Bibliothek

1. Mein Laser Home-Computer — 25.-DM
   Sanyo-Video-Vertrieb, Hamburg
2. Chip-Wissen, Computerspiele und Knobeleien — 35.-DM
   programmiert in Basic-Rüdeger Baumenn
3. Basic: Datein,Listen und Verzeichnisse — 30.-DM
   Franzis-Verlag - Busch -
4. Basic-Grundlagen und Beispiele — 15.-DM
   Topp-Verlag -Günter Abelt-
5. Basic-Computerspiele Band 1 und 2 je — 35.-DM
   Sybex-David H. Ahl
6. Programmieren von Mikrocomputern 1 — 25.-DM
   Einführung in Basic-Vieweg-Verlag-W.Schneider
7. Das Buch zum VZ 200-Hübben -Marienfels — 40.-DM
   (Siehe auch Buchbesprechung 4. INFO)
8. Laser Home-Computer-Software-System-Handbuch I — 35.-DM
   Sanyo-Video-Vertrieb, Hamburg -
9. Programmierung des Z 80 -Rodnay Zaks — 45.-DM
   Sybex-Verlag -
10. Das Laser-DOS- HC-Verlag- Gerhard Wolf — 35.-DM
11. Der Basic-Interpreter im Laser 110-310 — 35.-DM
    HC-Verlag- Gerhard Wolf
12. Das ROM-Listing zum Laser — 35.-DM
    HC-Verlag - Gerhard Wolf
13. Die Große Basic-Referenztabelle der 5 — 40.-DM
    Dialekte- Wolf-Detlev Luther
14. Weitere Kniffe u. Programme mit dem ZX Spectrum — 35.-DM
    Birkhäuser-Verlag
15. 102 Programmes pour Laser 200 & 310 — 40.-DM
    P.S.I. par Jacqes Deconchat
16. Computer Total Verrückt — 15.-DM
    Sybex-Verlag- Daniel le Noury
17. VZ 200 Memory Map i. engl. Sprache — 15.-DM
    mit Schaltplänen
18. Laser Jeux d' Action- Sybex-Verlag — 35.-DM

Leihbedingungen befinden sich in der 4. INFO-Kiste

ALFRED ZAHLTEN FRAGT OB SCHON 'SUPERTAPE' FUER DEN VZ EXISTIERT
LEIDER NOCH NICHT.ICH HABE VON 12.83 ALLE AUSGABEN UND KAUFE
SIE MIR AUCH WEITERHIN.SOLLTE SUPERTAPE FUER DEN VZ ODER LASER
ERSCHEINEN GEBE ICH SOFORT MITTEILUNG AN WOLFGANG.
WEITERHIN BESITZE ICH AB 1.84 ALLE AUSGABEN VON 'MC' UND 'HC'.
DIES NUR FALLS JEMAND EINEN BESTIMMTEN ARTIKEL SUCHT.
EINFACH BEI MIR ANFRAGEN.(UNTER OBIGER ADRESSE).
ES KANN MANCHMAL ETWAS DAUERN DA ICH ZUR SEE FAHRE.
DAS WAR'S ERSTMAL VON MIR!GRUSS AUS LUEBECK

Hanno

Kurzbericht zur V.24 Schnittstelle von J. LUDE

Die V. 24 Schnittstelle ist voll funktionstüchtig und auch ihr Geld wert.
Ich habe die Schnittstelle in Verbindung mit einem Post-Modem DAG 1200 von SEL getestet.
Das Übertragen von Texten machte keine Probleme. Mit der mitgelieferten Software sind derartige Spielereien möglich.
Die Übermittlung von Prgrammen dagegen ist recht umständlich und erfordert auf der Sende- und Empfangsseite erhebliche Vorbereitungen in Richtung Hilfs-Software. Es besteht kein Befehl, um ein komplettes Basic-Programm zu übermitteln !
Man muß auf beiden Seiten (Sender und Empfänger) die Anfangs- und Endadressen des zu übermittelnden Programmes kennen. Erst dann könnte mit zeitlicher Absprache eine Übermittlung klappen.

Die Geschwindigkeit ist leider auch recht mäßig, da nur 300 Baud möglich waren.

Ich möchte sagen, daß der finanzielle Aufwand z.Zt. nicht lohnt, da es im Club keine Gegenstelle gibt.

Klaus Neumann- Wetzlar -

DANN HABE ICH FOLGENDE PROGRAMME ZU VERKAUFEN (ALLE ORIGINAL):

1. IN LINE ASSEMBLER
2. DISASSEMBLER
3. HAUSHALTSBUCHFUEHRUNG
4. ADRESSENVERWALTUNG
5. BIBLIOTHEK
(JE 15.-DM)
6. GEDAECHTNISTRAINER/MORSEN (10.-DM)

ALLES AUF KASSETTE.

DIES WEIL ICH AUF DISKETTEN UMGESTIEGEN BIN UND ICH MIR DIE ARBEIT DES UMSCHREIBENS NICHT UNBEDINGT MACHEN MOECHTE.

WER INTERESSIERT IST BITTE WENDEN AN :

THOMAS SCHARBOW
MENDELWEG 14
2400 LUEBECK 1

******* GILBERT BURCKHARDT *******

FRANZ-VOLK-STR. 1 7600 OFFENBURG

Programmbeschreibung: GRAFIK-MASTER

Nachdem das Menue erscheint kann man zwischen 6 Funktionen wählen.

1. Neue Zeichnung anfertigen

Verzweigt zum ZEICHEN-Unterprogramm.
TASTURBELEGUNG:
O- hoch A- runter O- links P- rechts
C- COPY auf den Drucker

Die Farben werden durch das Drücken der Tasten 1-4 gewählt. Farbe 1 entspricht der Hintergrundfarbe und dient daher zu Löscharbeiten.

Durch drücken der N-Taste wird die erstellte Grafik durch aufruf des Unterprogrammes ab Zeile 2100 gesichert und dann ins Menue zurückgesprungen.

2. Bild einlesen

Eine schon abgespeicherte Grafik wird in nur 30 Sekunden eingelesen !!

3. Bild abspeichern

Vezweigt zum Unterprogramm ab Zeile 2000 welches das gezeichnete Bild abspeichert.

4. + 5. COLOR,1 / COLOR,0

Bildschirmfarbe kann gewählt werden.

6. Gegenwärtige Grafik

Zeigt das Bild, an dem momentan gearbeitet wird. Nachdem ein Bild eingelesen wurde kann es hiermit angeschaut werden. Ein weiterarbeiten ist sofort möglich.

TIP:

Hat man ein Bild noch nicht abgespeichert und wählt versehentlich Nummer 1 aus dem Menue, so kann man das Programm mit BREAK unterbrechen und dann mit RUN starten. das gezeichnete Bild ist somit gerettet.